
N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC
joystick
178
FÉVRIER
2006
Future
MEDIA WITH PASSION
T 06287 - 178 - F: 6,50 €
GUILD WARS
FACTIONS
CETTE FOIS IL VA FALLOIR
CHOISIR VOTRE CAMP
NEWS
& BETA-VERSIONS
MEDIEVAL 2 TOTAL WAR,
UNREAL TOURNAMENT 2007,
SIN EPISODES
DOSSIERS
DÉVELOPPEURS INDÉPENDANTS :
LES SAUVEURS DE LA CRÉATIVITÉ
PIRATAGE : L'HEURE
DE LA REMISE EN QUESTION
FARMERS : L'ENFER DE LA CHASSE
À L'OR VIRTUEL
MATOS
ATHLON FX60 VS. PENTIUM XE955 :
LE COMBAT DES ROLLS
RADEON X1900 XTX :
ATI REPREND LA TÊTE
TOCA RACE DRIVER 3 • PSYCHONAUTS • SHADOWGROUNDS • ANKH • STUBBS THE ZOMBIE • joystick 178 FÉVRIER 2006 • 6,50 €
Numéro 178 • Février 2006 • FRANCE métropolitaine 6,50 € • ANT-GUY 7,60 € • REU 9,35 € • BEL 6,60 € • CH 13 FS • CAN 9,95 $ • LUX 6,60 € • MAR 82,50 DH • PORT cont 7 €

Sommaire

178 FÉVRIER 2006

LES NEWS JEUX ET BETA-VERSIONS DU MOIS

Armed Assault 34
Army Racer 50
Back To Gaya 48
Crashday 41
Déclaration d'indépendance 30
Eurocops 46
Faces of War 36
Loco Mania 26
Medieval Total War 2 24
Rugby 06 40
SiN Episodes : Emergence 28
Stealth Force : The War on Terror 42
Strategic Command 2 50
The Great Art Race 48
Tycoon City : New York 49
UT 2007 38
Winter Challenge 44

LES TESTS DU MOIS

Ankh 71
Blood Rayne 2 76
Crazy Frog Racer 78
Gene Troopers 74
Knights of the Temple II 77
Les Trois Mousquetaires 72
Psychonauts 68
Shadowgrounds 67
Stubbs the Zombie 75
TOCA Race Driver 3 64
Tony Hawk's American Wasteland 70

14



JEU DE LA COUV'
Malgré le succès phénoménal de Guild Wars, Arena Net ne s'endort pas sur ses lauriers. La preuve : une nouvelle aventure et des tonnes d'améliorations sont au programme de Factions. Tout ça est dévoilé par Fumble, parti conquérir le monde aux côtés de la jolie jeune fille présente sur la couv'.

98



RÉSEAU
Vous en avez marre d'entendre parler de World of Warcraft ? Pas de bol, Maoh remet le couvert avec, au menu, de précieux conseils pour assurer en battlegrounds. Sinon, tentez l'aventure de MapleStory et Silkroad, deux MMO asiatiques gratuits qui ne vont pas vous laisser de marbre.

80



DOSSIER PIRATAGE
Bandeau sur l'œil et perroquet posé sur l'épaule, Faskil a enquêté sur le phénomène du piratage. Qu'en est-il de son évolution ? A-t-il de réelles conséquences sur le manque à gagner pour les éditeurs ? Pourquoi son perroquet n'arrête de crier looossserrr ? Vous saurez tout.

118



MATOS
Vous avez récemment hérité d'un richissime oncle d'Amérique ? Parfait, foncez baver sur les prochaines cartes ATI et les derniers processeurs à la mode. Si vous êtes fauché, vous pouvez lire aussi. Mais ça peut vous faire du mal...

ET AUSSI...

Budgets 79
Courrier des lecteurs 12
Dossier La moisson du vent 88
Dossier Le futur du jeu indépendant 54
Dossier Le piratage 80
Édito, News 22
Et Poke et Peek 130
Le jeu de la couv' Guild Wars Factions 14
Matos - News 114
Matos - Preview cartes ATI x1900 XT / XTX 118
Matos - Test AMD FX 60 & Intel PEE955 122
Matos - Test Yes Box 120
Matos - Top Hard 128
Patches 10
Réseau Net News 98
Réseau Net News - MapleStory Global 102
Réseau Net News - Quake 4 World 106
Réseau Net News - Silkroad 104
Réseau Au secours - World of Warcraft Battlegrounds 108
Sommaire CD/DVD 4
Top Rédac' 62
Utilitaires 94

COUVERTURE
© Arenat Net/ NCsoft

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE

JOYSTICK n° 178 - Février 2006
est édité par Future France
S.A.S. au capital de 3 995 978 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
SIÈGE SOCIAL : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr
PRÉSIDENTE DIRECTRICE GÉNÉRALE : Saghi Zaïmi
DIRECTRICE GÉNÉRALE, FINANCES ET ADMINISTRATION : Jane Wray
PRINCIPAL ACTIONNAIRE : Future Holdings Limited 2002
DIRECTRICE DE LA PUBLICATION : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES : Richard Karacian
jobs@futurenet.fr
DIRECTRICE MARKETING & COMMERCIAL : Saghi Zaïmi
DIRECTEUR DE MAGAZINE : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,50 euros
Dépôt légal à parution

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : abofuture@dipinfo.fr
Tarif France 1 an (11 numéros) : 57,20 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
DIRECTEUR ÉDITORIAL : Cyrille Tessier
RÉDACTEUR EN CHEF : Arnaud « Caféine » Chaudron
CHEF DE RUBRIQUE NEWS : Jean-Christophe « Faskil » Detrain
CHEF DE RUBRIQUE TESTS : Erwan « Fumble » Lafleuriel
CHEF DE RUBRIQUE RÉSEAU : Cyril « Cyd » Dupont
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Sophie « Rustine » Prétot
PREMIÈRE RÉDACTRICE GRAPHISTE : Érica « Mélusine » Denzler

DIRECTEUR ARTISTIQUE GROUPE : Nicolas Cany
DIRECTEUR ARTISTIQUE DÉLÉGUÉ/CHEF DE STUDIO : Jean-Michel Sabatié

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Matthieu « Gruth » Guérite, E, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ismaël « Atomic » Villéger, Michel « Yavin » Beck, Mélanie « Maoh » Gras, Nicolas « Dr.Loser » Roux, Aymeric Lallée, Sébastien « Socrates » Hatton, Fabrice « Lafouine » Bloch, Marion Jobert (maquette), Viviane Fitas, Marie-Claude Rodriguez, Olivier Delacourt, Emmanuel « Tbf » Bezy

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
DIRECTEUR COMMERCIAL ET PUBLICITÉ : Jérôme Adam (jerome.adam@futurenet.fr)
DIRECTEUR COMMERCIAL PUBLICITÉ : Vincent Saulnier (vincent.saulnier@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE CLIENTÈLE : Didier Pechon (didier.pechon@futurenet.fr)
CHEF DE PUBLICITÉ : Nicolas Berdon (nicolas.berdon@futurenet.fr)
RESPONSABLE TRAFIC : Maguy Edouard (maguy.edouard@futurenet.fr)
DIRECTEUR DE PUBLICITÉ HORS CAPTIF : Yann Aubry de Montdidier (yann.aubry-de-montdidier@futurenet.fr)

OJD PRESSE PAYANTE 2004

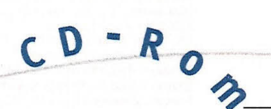
FABRICATION
RESPONSABLE DE LA FABRICATION : Jacqueline Galante
CHEF DE FABRICATION : Solenn De Clercq (solenn.DeClercq@futurenet.fr)

DIFFUSION
RESPONSABLE DE LA DIFFUSION : Florence Lourier
RESPONSABLE ABONNEMENT : Valérie Bardon
CHEF DE PRODUIT VENTE AU NUMÉRO : Aude Leborgne
Anciens numéros : 01 44 84 05 50

Future MEDIA WITH PASSION

Ce numéro contient pour la totalité des exemplaires un DVD ou deux CD-Rom promotionnels qui ne peuvent être vendus séparément, et un encart abonnement broché entre les pages 66 & 67.
DISTRIBUTION : SAEM Transport Presse
IMPRESSION : Québécor World SA, siège social : Z.A. Parc de l'Esplanade, 12 rue Enrico Fermi, 77400 Saint-Thibault des Vignes. Imprimé en France - Printed in France. Commission paritaire N° 0310 K 83973 - ISSN : 1145-4806.

Future France fait partie de Future PLC. Future est éditeur de magazines à centre d'intérêt destinés aux personnes qui partagent une même passion. Nous visons à satisfaire cette passion en créant des titres offrant une réelle valeur ajoutée, et qui reposent sur la fiabilité de l'information, des conseils d'achats avisés et le plaisir de lecture. Aujourd'hui nous éditons plus de 150 magazines en France, au Royaume-Uni, aux USA et en Italie. Plus de 100 éditions internationales de nos magazines sont également publiées dans 30 autres pays à travers le monde.
Future PLC est une société anonyme cotée à London Stock Exchange (code: FUTR).
Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman -
Tel +44 1225 442244 - www.futureplc.com
Atlanta Bath London Milan New York Paris San Diego San Francisco



DVD-Rom

sOmmaire #178

Ce mois-ci, course, action et aventure sont au programme. Mais ce n'est pas tout. En plus de la multitude de démos en tout genre disponibles sur nos CD/DVD, nous vous offrons la possibilité de rejoindre gratuitement le monde merveilleux de R.O.S.E. Online. Un MMORPG made in Asia qui vous rendra très certainement accro aux couleurs acidulées.

R.O.S.E. Online

Genre : MMORPG
Développeur : Gravity Corp.
Éditeur/Distributeur : GamesRouter
Site Internet : www.roseeurope.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 800 MHz, 128 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0







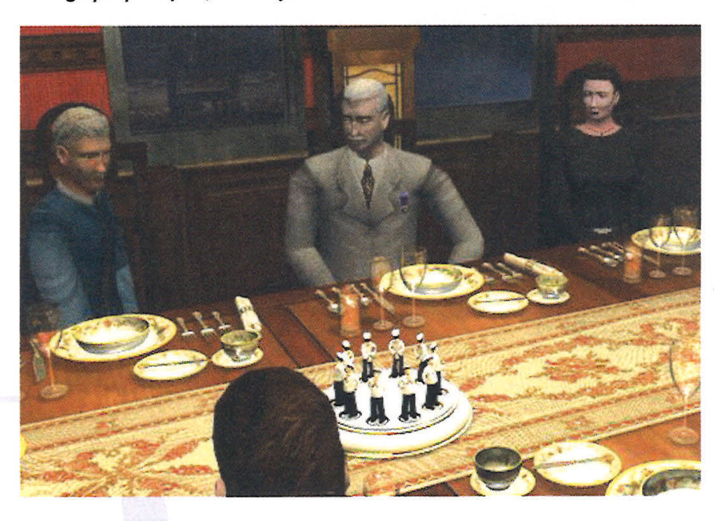


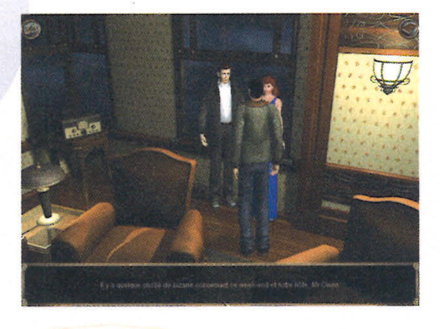
En résumé

Grâce à nous, ce MMORPG coloré venant d'Asie vous tend les bras pour une période de 2 mois afin que vous puissiez évoluer gratuitement dans son univers. Mais avant toute chose, il faut passer par la page d'enregistrement afin d'obtenir un compte GamesRouter. Pour ce faire, il suffit de se rendre à l'adresse suivante https://www.gamesrouter.com/register/. Cliquez ensuite sur l'icône rouge REGISTER NOW et complétez les champs nécessaires sans oublier de cocher la petite case YES située sous le texte contraignant : Terms and Conditions of Use. À la fin de la procédure, un mail vous sera envoyé afin que vous puissiez obtenir votre password. Une fois cette étape terminée, il faut utiliser votre compte GamesRouter sur la page officielle (www.gamesrouter.com) afin d'accéder à la création de votre compte jeu pour R.O.S.E. Online. Suivez les instructions et utilisez ce code (**joystick-roseonlinetrial**) pour obtenir les deux mois gratuits. Gardez tout de même en tête qu'il faut quelques notions dans la langue de Shakespeare pour arpenter les terres de ce MMO car l'anglais en est la langue officielle.

Devinez Qui ?

Genre : Aventure
Développeur : AWE Games
Éditeur/Distributeur : The Adventure Company
Site Internet : www.agathachristiegame.com
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 850 MHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0



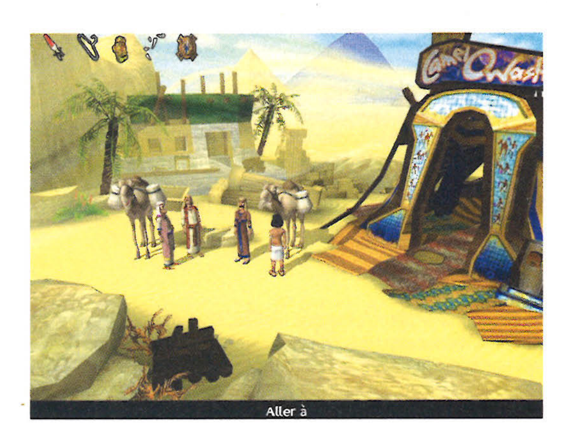


En résumé

Lorsque le nom d'Agatha Christie est évoqué, tout le monde a les mêmes mots au bout des lèvres : Les Dix Petits Nègres. Ce polar, sûrement le meilleur écrit par la romancière anglaise, est enfin adapté en jeu vidéo. La tâche n'est pas aisée vu la complexité du scénario mais le résultat est bel et bien là sous forme d'une aventure aux multiples intrigues. Si vous désirez obtenir un avant-goût de l'horreur qui vous attend, il suffit d'essayer cette démo. Elle permet d'exécuter ses premiers pas dans une demeure mortelle et de rentrer en contact avec les dix invités.



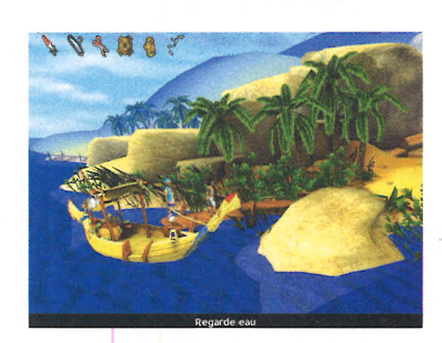
Ankh



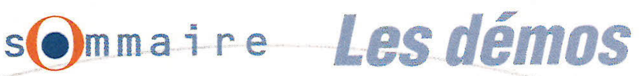
Genre : Aventure
Développeur : Deck 13 Interactive
Éditeur/Distributeur : Micro Application
Site Internet : www.ankh-jeu.com
Config minimum : Windows XP, CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,8 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Vous en avez marre de l'hiver, du nez qui coule et du froid ? Nous avons la solution pour vous dépayser : direction l'Égypte. Pharaons, pyramides, désert et le Nil sont au programme. Seulement, l'aventure ne va pas être de tout repos. Vous devez entrer dans la peau de Assil qui doit tout mettre en œuvre pour se débarrasser de la malédiction que lui a lancée Osiris. Cette démo permet de se retrouver sur le Nil. Par contre, ne vous attendez pas à une croisière de luxe, vous risqueriez d'être sérieusement déçu.





Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

TOCA Race Driver 3

Genre : Course
Développeur : Codemasters
Éditeur/Distributeur : Codemasters
Site Internet : http://www.codemasters.fr/games/
Config minimum : Windows 98/2000/XP, CPU 1,5 Ghz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0
Config recommandée : Windows XP, CPU 3,2 GHz, 1 Go de Ram, carte graphique 256 Mo, DirectX 9.0

En résumé

Après une première démo plus que limitée, Codemasters décide d'en proposer une beaucoup plus conséquente aux joueurs. Cette fois, vous aurez le choix parmi plusieurs véhicules, dont un buggy, qu'il est possible de piloter sur trois circuits différents. En revanche, il n'est toujours pas question d'option multijoueur pour cette démo. Vous devrez vous contenter du mode carrière et de ses quelques menus disponibles. Ce qui est déjà amplement suffisant pour voir ce que ce troisième opus a sous le capot.



DVD

Psychonauts



Genre : Aventure
Développeur : Double Fine Productions
Éditeur/Distributeur : THQ
Site Internet : www.psychonauts.com
Config minimum : Windows 98/ Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,7 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9

En résumé

C'est un fait, les jeux de plate-forme ne sont pas légion sur PC. Quand il y en a un qui pointe le bout de son nez, il vaut mieux ne pas le laisser filer. Surtout quand ce dernier se nomme Psychonauts et qu'il est signé Tim Shafer, le papa de Grim Fandango pour les nostalgiques. Design loufoque et ambiance délirante sont au programme de cette démo qui saura vous plonger au cœur d'un univers haut en couleur. Notez aussi que cette démo comporte les améliorations apportées par la version 1.02 du titre d'origine.

Lancement de l'interface Joystick

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. Si vous n'avez pas installé avant le .Net Framework, ce dernier sera installé (en V.F.) au premier lancement. Si vous avez désactivé l'autorun de votre lecteur CD ou DVD, vous devez double-cliquer sur joystick.exe et pas InterfaceJoystick.exe à la première utilisation pour vérifier la présence du .NET Framework.

Comment nous faire parvenir vos créations ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD à l'adresse suivante :

Joystick, Service CD/DVD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.

Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractibles, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Responsabilités

Les CD-Rom (ou le DVD-Rom) fournis avec ce numéro de Joystick ont été essayés et ont fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, Future France n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ces CD-Rom ou du DVD-Rom et des programmes qu'il contiennent. Future France ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de Future France ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Alice vous fait une offre si transparente que l'on voit même la télévision !

Avec Alice, tout est clair, et tout est compris dans le prix.

- **ADSL** jusqu'à **20 Méga**
- **Téléphone illimité** abonnement téléphonique inclus
- **Télévision** bouquet **TV numérique**

29,95 €/mois NOUVEAU

2 MOIS GRATUITS jusqu'au 19/02/06

NOUVEAU TÉLÉVISION !

ASSISTANCE TÉLÉPHONIQUE GRATUITE 24H/24

Appelez gratuitement depuis un fixe le **10 33**
ou connectez-vous sur **aliceadsl.fr**



Pour bénéficier de cette offre, vérifier sur aliceadsl.fr ou au 10 33 que votre ligne téléphonique est éligible à l'ADSL (de 512 K à 20 Méga ATM / 16 Méga IP selon votre adresse) et/ou à la télévision et/ou au dégroupage total. Le modem Wi-Fi est prêté gratuitement et le décodeur TV vous est confié contre un dépôt restituable de 70 €. Appels gratuits vers les fixes en France métropolitaine, hors numéros spéciaux. 12 mois d'engagement, sans frais d'entrée ou de résiliation.



Les démos

Répertoire \DEMOS

DVD

ALFA ANTITERROR

Genre : Action
Développeur : Mist Land
Éditeur/Distributeur : Game Factory Interactive
Site Internet : www.alfaantiterror.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9.0c
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, CPU 1,5 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9.0c

En résumé

Fini la rigolade et direction la guerre, le sang et l'horreur. Enfin version jeux vidéo, hein. Donc c'est toujours un peu marrant quand même. On me dit que non. Dessouder le genou d'un mec à coup de fusil à pompe c'est pas drôle même dans un monde virtuel. Bon, chacun son délire. Mais pour le coup vous devez incarner un officier montant en grade au cours de diverses missions antiterroristes. Jouable en solo aussi bien qu'en multi, cette démo vous permettra de faire vos premières armes.





MAD TRACKS

Genre : Course
Développeur : Load Inc
Éditeur/Distributeur : Micro Application
Site Internet : www.madtracks.de
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 32 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 1,7 GHz, 512 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9

En résumé

Voitures miniatures, courses effrénées et circuits délirants, bienvenu dans le monde merveilleux de Mad Tracks. Tout ça n'est pas sans nous rappeler les heures passées sur Micromachine et mieux encore, Moto Roader II sur Nec PcEngine. Le méchant coup de vieux que je viens de vous envoyer dans les dents là. Nostalgique ou non, si ce genre de délire vous attire, n'hésitez pas de lancer la démo de Mad Tracks afin de profiter de quelques circuits en solo mais aussi en multi.

DVD

BLOODRAYNE 2

Genre : Action
Développeur : Terminal Reality
Éditeur/Distributeur : Majesco
Site Internet : http://www.bloodrayne2.com/
Config minimum : Windows 2000/XP, CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, carte graphique 64 Mo, DirectX 9
Config recommandée : Windows 2000/XP, CPU 2 GHz, 512 Go de Ram, carte graphique 128 Mo, DirectX 9



En résumé

Une des héroïnes les plus sexy fait son come-back dans de nouvelles aventures sanglantes. La dame n'a pas oublié le sens de la fête : action, hémoglobine et découpage d'ennemis sont toujours au rendez-vous. Au menu de cette démo, un niveau complet dans lequel il faut faire face à un club de déjantés en mettant un terme aux agissements de leur leader. Vous pouvez d'ores et déjà laisser vos talents de diplomate aux vestiaires. Le seul blabla que vous entendrez sera le cri de douleur des adversaires que vous truciderez.

Les autres fichiers

(en couleur, les fichiers uniquement sur DVD)

LA SECTION DRIVERS :

Catalyst 5.13 Windows 2000/XP
Catalyst 5.9 Windows 98/Me
ForceWare 81.98 Windows 2000/XP
ForceWare 81.85 Windows 9x/Me

UTILITAIRES :

iTunes Library Updater 1.2
RK Launcher 0.4
StaxRip 0.9.1.8

LA SECTION JEUX :

Mappack Quake 4
Mod Classic Doom 3
Mod Cold War Crisis
Mod HL2 Assault
Mod HL2 DM Pro
w

LA SECTION PATCHS :

Patch 1.03 pour Age of Mythology
Patch 1.3 pour Blitzkrieg 2
Patch 1.08 pour C&C Generals
Patch 1.52 pour Civilization IV
Patch 2.0.164 pour Massive Assault
Patch 3 pour Rollercoaster Tycoon 3
Patch 1.5 pour Rome : Total War
Patch 1.6 pour Rome : Total War BI
Patch 2.066 pour Serious Sam II
Patch 1.06 pour Settlers V
Patch 5.24 pour Starship Troopers
Patch 1.1 pour The Movies
Patch 1.10 pour Vietcong 2
Patch 1.20b pour Warcraft III : ROC
Patch 1.20b pour Warcraft III : TFT
Patch 1.3 pour X3 : Reunion

LA SECTION WALLPAPERS :

Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.



Sophie, une jeune fille de 18 ans,
fait la connaissance du magicien Hauru,
jeune homme séduisant et mystérieux.
Se méprenant sur leur relation, une sorcière jalouse
jette un épouvantable sort à Sophie
et la transforme en vieille femme de 90 ans...
UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI
LE CHÂTEAU AMBULANT
Quel destin attend alors Sophie ?
Vous le saurez le 18 janvier...
COLLECTION STUDIO GHIBLI
UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI
LE CHÂTEAU AMBULANT
EDITION COLLECTOR
~ 2 DVD ~
COLLECTION STUDIO GHIBLI
UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI
LE CHÂTEAU AMBULANT
EUROPE 2
MA MUSIQUE, DE 90 A DEMAIN
Disponible en version DVD standard
et DVD collector (2 disques)
© 2004 Nibariki · GNDDDT
© Buena Vista Home Entertainment, Inc.
スタジオジブリ作品
STUDIO GHIBLI
Buena Vista Home Entertainment

patches

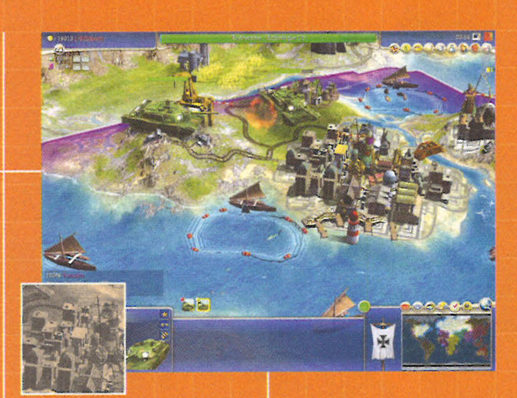
par Cyd

Le patch, l'ami du joueur PC, le bout de programme qui fait basculer une sombre daube dans l'univers rose et féerique du jeu potable. Et aussi l'enfer du joueur quand il n'est pas disponible, voire annulé, pour d'obscures raisons économiques. Vous êtes sur la page qui va vous sauver la vie (peut-être). Lisez en silence.

Civilization IV

_ Patch 1.52 _

C'est le deuxième patch mis à disposition des joueurs pour le titre de Firaxis. Indispensable, cette mise à jour propose une meilleure Intelligence Artificielle au niveau de vos troupes et de la réaction des ennemis. On note aussi la correction d'un bug qui empêchait vos unités attaquantes de se déplacer, ce qui était carrément gênant. Sachez également qu'une option anti-cheat a été implémentée pour les joueurs solitaires. Évidemment, ce ne sont que quelques changements parmi une liste longue comme le bras.





Serious Sam 2

_ Patch 2.066 _

Le multijoueur a été mis en avant grâce à ce nouveau patch. Des choses mineures pour le confort, comme la possibilité de défiler la liste des serveurs à la souris. Une fonction serveur dédié a également été ajoutée. Cette mise à jour permet aussi d'obtenir une meilleure optimisation matérielle que ce soit avec les chipsets intégrés Intel ou les biprocesseurs. Notez aussi que l'effet graphique Bloom fonctionne désormais parfaitement avec les cartes ATI.

The Movies

_ Patch 1.1 _

Le premier patch pour The Movies vient de faire son apparition. Ne guettez pas d'éventuelles corrections de bugs ou autre puisqu'il n'apporte qu'une seule et unique chose : la possibilité d'accéder à un logiciel nommé Propshop. Ce dernier permet de télécharger du contenu pour The Movies comme des canapés, coupes de cheveux ou des salles de bain. De nouveaux décors et costumes viendront donc embellir vos films très prochainement.





Rome : Total War - Barbarian Invasion

_ Patch 1.6 _

Après une précédente mise à jour prévue uniquement pour le jeu de base, le patch 1.6 est quant à lui bel et bien pour l'extension officielle. Les améliorations apportées concernent tout un tas de bugs survenant lors d'opérations diplomatiques et, le plus souvent, en combat. Il y a également un grand nombre de changements apportés afin que le jeu soit mieux équilibré. Sans plus de précisions, les développeurs déclarent qu'il s'agit des propositions données par les joueurs sur les forums.

> Tous les patches détaillés sur cette page ainsi que bien d'autres sont dans le CD et le DVD dans le sous-répertoire /patchs



DANS LA NOUVELLE COLLECTION
ASIA SPIRIT
2 MANGAS
CHOCS ET DÈJÀ CULTES !
La version fantastique
de Pinocchio,
par le directeur d'animation
d'Akira !
Une action
à couper le souffle,
par le studio d'animation
de Robotech !
A TREE OF PALME
Réalisé par le directeur d'animation d'AKIRA
CASSHAN ROBOT HUNTER
PRÉSENTÉ AU FESTIVAL DE BERLIN
SOUS LE TITRE "RÊVES D'ANDROÏDES"
LE LONG MÉTRAGE + BONUS :
COMMENT EST NÉ LE FILM ?
EXPLICATION DES DÉCORS, DES PERSONNAGES
ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR NAKAMURA
STORY-BOARD, CROQUIS, PERSONNAGES,
DÉCORS ET ACCESSOIRES À TÉLÉCHARGER
LES 4 ÉPISODES DE 26 MIN
LE CHOIX DU SON :
DOLBY DIGITAL 2.0 OU 5.1
Harmony GOLD
TF1 VIDEO
English Translation © 1995 Harmony Gold USA and Streamline Entreprises Inc. Music © 1993 Nippon Columbia Co. Ltd. Animation © 1993 Tatsunoko Prod. Co. Ltd.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr. Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des Lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret. Nous, on préfère les mails, ceci dit.

- Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth, C_Wiz, Yavin via :
Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
Faskil : jean-christophe.detrain@futurenet.fr
Fumble : erwan.lafleuriel@futurenet.fr

Laule !

Je suis un adepte de Guild Wars depuis mai dernier et je squatte cet excellent jeu tous les soirs (un salut à ma guilde La Cabale). Lors des parties PvP, tous les membres d'une même équipe se retrouvent sur Teamspeak. Quelle n'a pas été ma surprise d'entendre certains dire textuellement « LOL » et « GG ». Les joueurs sont-ils crétins ? Est-ce un effet de mode pour paraître à fond immergé dans le jeu ? Ces termes étant utilisés à l'origine uniquement dans le but de simplifier la frappe au clavier. En ce qui me concerne, je préfère rire à gorge déployée ou leur dire « good game » après un bon frag bien de chez nous...

Guynchou

Vous avez parfaitement raison d'attirer notre attention sur le problème. Nous avons d'ailleurs pu constater la prolifération d'une telle pratique sur de nombreux autres jeux en ligne. On assiste d'ailleurs un peu partout à un glissement du langage SMS dans le langage parlé. Très honnêtement, ça nous désole. Vraiment. Caf en avait d'ailleurs parlé en long et en large dans son édito du numéro 169. Maintenant, si vous voulez vous marrer, nous vous conseillons de titiller l'ego de ces « loleurs » en leur proposant de complexifier quelque peu le défi. Par exemple, en prononçant de la sorte d'autres abréviations rigolotes, telles que « RTFM » ou encore « ROTFLMAO ». Vous allez voir, ça devrait les calmer un moment.

Vous pensez que ça va se voir ?

Chers Joystick-men, je vous écris simplement pour vous assurer que, nous aussi, membres de la gent féminine, courons dès le début du mois acheter notre magazine préféré. Oui oui, je fais partie de celles qui préfèrent lire les tests des derniers jeux vidéo sortis plutôt que d'apprendre comment se limer les ongles. Deuxième chose, pourriez-vous écrire à mon petit ami afin de le persuader de me laisser jouer à WoW ? Cela fait des mois maintenant que je le tanne, mais rien à faire : la réponse est non. Après tout, c'est en partie de votre faute !

Me

Ah les mecs ! Ils sont tous pareils. Ils ne pensent qu'à leur intérêt personnel, ces égoïstes. Alors, écoutez, chère Me, puisque votre amoureux refuse de partager avec vous les joies du MMO et que c'est, comme vous le dites, un peu de notre faute, nous allons remédier à ça. Je vous propose donc de passer à la rédac, par exemple un samedi quand il n'y a personne, rien que nous deux, en tête à tête, et je me chargerai de vous initier aux plaisirs d'Azeroth. En tout altruisme, bien entendu. Mais prévoyez tout de même de passer la nuit sur Levallois, on ne sait jamais ce qui peut arriver. (ndCaf : Fask, y'a des sites web pour ça, je te l'ai déjà dit).

A quoi je sers ?

Est-ce que Heroes of Might & Magic V et Heroes of Might & Magic Oblivion : The Elder Scroll sont deux jeux différents ? Ou parle-t-on de la même et magnifique création des développeurs ?

Bast

Votre question ouvre tellement de perspectives sur la finalité de notre boulot que je ne sais même pas par où commencer ma réponse. Je vais me pendre, je reviens. (indice : lire les numéros 176 et 177).

COURRIER

par Faskil

Rappel des règles du jeu : Nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité de votre matos avec les jeux. En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, rendez-vous avec vos copines, etc.

Si tous les Faskil de la Terre ...

Le Faskil qui travaillle chez vous (avec son casque et son charme du plat pays) est-il le même que le pseudo que l'on voit souvent dans les perles d'IRC, sur le net ?

Toast

Soupir. Oui, malheureusement, c'est bien moi, je suis démasqué, pardon à ma famille, tout ça. Par contre, je n'ai rien à voir avec le FaSkiL (notez la différence de typo) qui arpente les parties de CSS. Non, c'est un homonyme, rien de plus. D'ailleurs, il paraît qu'il est super bon, ça ne peut clairement pas être moi.

Trop petit

Fidèle lecteur de 44 ans, j'ai de plus en plus de mal à lire vos rubriques imprimées en orange sur fond blanc. J'ai déjà consulté un ophtalmologiste qui m'a conseillé de vous écrire pour vous demander de changer la taille et la couleur de vos caractères. En attendant mon chien, qui a une très bonne vue, me traduit vos pages.

Philippe

O.K., Philippe. On va voir ce qu'on peut faire.

Around Ze Weurld

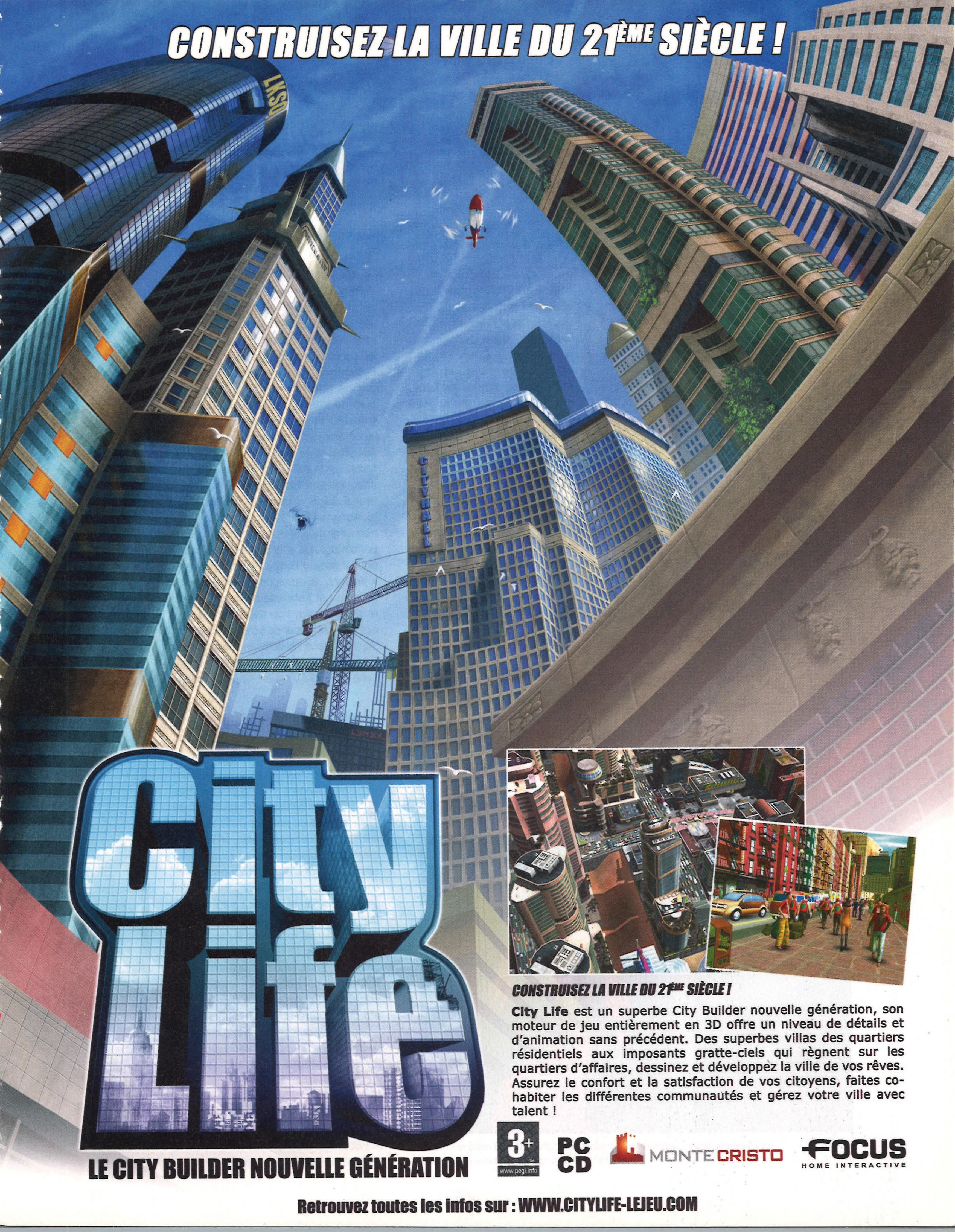
Partis faire une étude scientifique sur le contrôle des naissances et le statut de la femme en Chine (si, si, c'est fascinant...), il était impensable de ne pas aller saluer la Grande Muraille, vestige de la plus grande querelle de voisinage de l'Histoire. Comble du bon goût, déployer un exemplaire de Joystick dans le pays de l'informatique libre et frondeuse sur ce gros mur qui est, rappelons-le, avec la réserve de bière d'Atomic, l'une des seules traces humaines visibles depuis l'espace, reste une activité délectable. Bref, tout ce discours pédant pour accompagner notre photo, c'est limite. Ou pas.

Alex

Merci à vous pour ce moment d'évasion au pays des mandarins. Bon, il faut tout de même que je vous signale gentiment, mais fermement, que depuis le numéro antédiluvien que vous tenez dans les mains, on en a fait plusieurs autres. Une bonne dizaine en fait. Mais j'imagine que si ce cliché a pris autant de temps à nous parvenir, c'est certainement une preuve que les œuvres picturales subversives mettent encore un peu de temps à traverser les filets de la censure.



- Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
18-24 quai de la Marne
75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50
abofuture@dipinfo.fr
- CD manquants, ne marchant pas, etc. :
cdrom@futurenet.fr
- Propositions de programmes, images, maps etc... à intégrer au CD de Joy : cdromjoystick@futurnet.fr
- Problèmes techniques : www.hotline-pc.org
- Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr


CONSTRUISEZ LA VILLE DU 21ÈME SIÈCLE !
City Life
LE CITY BUILDER NOUVELLE GÉNÉRATION
CONSTRUISEZ LA VILLE DU 21ÈME SIÈCLE !
City Life est un superbe City Builder nouvelle génération, son moteur de jeu entièrement en 3D offre un niveau de détails et d'animation sans précédent. Des superbes villas des quartiers résidentiels aux imposants gratte-ciels qui règnent sur les quartiers d'affaires, dessinez et développez la ville de vos rêves. Assurez le confort et la satisfaction de vos citoyens, faites co-habiter les différentes communautés et gérez votre ville avec talent !
3+
www.pegi.info
PC CD
MONTECRISTO
FOCUS
HOME INTERACTIVE
Retrouvez toutes les infos sur : WWW.CITYLIFE-LEJEU.COM

GUILD WARS FACTIONS GUILD WARS FACTIONS GU

Depuis sa sortie, Guild Wars occupe la première place de la catégorie Jeux Online du Top Redac'. Oui bon je sais, ça ne veut pas dire grand-chose, ce classement. D'ailleurs il va falloir qu'on en change et vite. Mais tout de même, les faits sont là : presque une année entière de batailles de guildes et d'exploration de régions sauvages n'a pas émoussé l'intérêt de la communauté pour cet excellent Cooperative Online RPG. Je vous ai écrit une soluce solo, une chronique, un petit guide joueurs contre joueurs (PvP), et je suis bien content de rempiler sur une deuxième campagne, surtout vu les nouveautés empaquetées pour le voyage. Bon j'avoue, j'ai carrément calé niveau PvP : pas assez doué, pas assez de temps, pas assez organisé. Ça, je l'avais déjà prévu à l'époque du test... Mais qu'importe, l'idée des développeurs avec Factions est de pouvoir sans souci découvrir une toute nouvelle aventure, même si l'on a laissé le jeu de côté pendant un bout de temps. Et c'est bien ce que je compte faire ! Ce qui est prévu par ArenaNet témoigne bien de toute la réflexion faite sur le gameplay de leur unique titre. On a déjà vu comment ils pouvaient être réactifs aux problèmes découverts en cours de route, sur le PvP notamment. Ainsi, l'implémentation des prêtres de Balthazar et des points de factions a permis aux joueurs qui préfèrent se latter entre humains de gagner du matériel aussi performant que s'ils tentaient l'aventure en PvE (joueur contre l'environnement). À présent, ils développent cette idée de factions, et imbriquent les deux différents gameplay l'un dans l'autre, afin que chaque joueur se sente entièrement impliqué dans l'histoire et le monde qui l'entoure, tout en jouant comme il le souhaite. Et je vais vous expliquer comment.

Si vous n'avez pas joué à Guild Wars, alors vous avez probablement raté l'un des meilleurs jeux de 2005. Heureusement, ArenaNet vous donne une seconde chance avec sa suite stand-alone : Guild Wars Factions. Remarquez, il n'est pas encore tout à fait prêt, vous avez juste le temps de finir la première campagne !



Le ritualiste. Beau, mystérieux... mais il se cogne pas mal dans les murs, avec son chapeau qui lui tombe sur les yeux.

Voyage voyage !

Factions est un titre totalement indépendant. Vous pourrez n'acheter que celui-ci et obtenir tout ce qui fait du premier Guild Wars un succès : une campagne solo, un territoire divisé en cartes, sur lesquelles un ou plusieurs joueurs s'ébattent en privé dans des « instances » et un système complet de PvP, basé physiquement sur un site à part. À une certaine époque, il s'agissait du tombeau de rois, mais à présent les affrontements se déroulent sur l'île de Balthazar. Enfin, si je ne me trompe pas. À l'heure où j'écris, le cataclysme entraînant la destruction des tombes n'a pas encore eu lieu ! « Alors, comment c'est-y que ça se passe avec nos personnages ? », me demanderez-vous. Eh bien... « Faut recommencer tout

PAR Fumble

GENRE : ANTI-WOW
ÉDITEUR : NCSOFT
DÉVELOPPEUR : ARENANET/ÉTATS-UNIS
SORTIE PRÉVUE : ÉTÉ 2006

UILD WARS FACTIONS GUILD WARS FACTIONS GUILD WA

GUILD WARS FACTIONS



Les gens atteints par l'étrange maladie n'ont plus grand-chose d'humain.



Combattre dans Guild Wars, c'est un peu comme calculer sa feuille d'impôt au milieu d'un feu d'artifice.

Ah ça... Si vous n'aimez pas le style asiatique, vous allez être un petit peu embêté.



depuis le début ? » Non, en fait... Et l'histoire se passe après ? On revient à Ascalon ? » Eho ! Je peux en placer une, ouais ?! Non mais. Bon, Factions propose un scénario complet, jouable du niveau 1 au niveau 20, comme d'hab', et se déroulant sur le continent de Cantha, au sud de la Tyrie, au-delà des mers. Pas de tutorial séparé, pas de rebondissements à gogo, ArenaNet nous promet une narration plus compacte : on connaît le méchant dès le début, et toute l'histoire se déroule autour d'une trame principale assez claire. La progression de votre personnage devrait d'ailleurs se dérouler assez rapidement. À moins que vous ne vouliez carrément utiliser votre héros de la première campagne. Dans ce cas, il suffira de prendre un bateau dans la fameuse ville de L'Arche du Lion, en Tyrie. Seuls les joueurs ayant atteint le niveau 15 minimum pourront transférer leurs personnages d'une histoire à l'autre. Inversement, un perso créé sur Cantha pourra très bien, à ce même niveau, prendre le bateau pour rejoindre la première campagne de Guild Wars.

Ne soyez pas si coincé...

Et là je vois vos sourcils se froncer et votre cerveau commencer à fumer. Vous vous dites : c'est pas un peu bizarre, vu que l'histoire de Factions débute environ un mois après la fin de la première aventure ? Et que se passe-t-il si un héros de Cantha se fraye un chemin vers Ascalon ? Il remonte dans le temps ? Oui bon... Écoutez. Parfois, les développeurs doivent faire des choix. Vous ne pourriez pas juste prendre plaisir au jeu et oublier ces détails, hum ? Jess Lebow, World Designer, en appelle lui-même au fameux « suspension of disbelief », cette attitude qui permet de nier effrontément les lacunes d'une œuvre (film, jeu) en matière de réalisme pour simplement profiter du côté spectaculaire. On peut aussi imaginer Guild Wars comme un livre. Une fois que vous l'avez lu, qui vous empêche de relire tel ou tel chapitre, de parcourir quelques lignes ici et là juste parce que vous adorez ce passage ? Guild Wars fonctionne de la même façon. Il y a une façon « correcte » d'y jouer, et plein de trucs bizarres à tenter, si ça vous amuse. Pourquoi se prendre la tête ?

Shirow, mon amour

Cette nouvelle histoire débute donc bien au sud de la Tyrie, sur le continent de Cantha, une partie du monde au look indéniablement asiatique. « Deux cents ans auparavant », m'explique Jess, « l'empereur s'est fait tuer par l'un de ses assassins... euh gardes ». Uhuhuh, on rigole bien et on reprend. Le très méchant traître s'appelle Shirow Tegashi et on ne sait pas très bien pourquoi il est si méchant. Mais il l'est. Méchant. Houlà oui. L'armée ne tente pas non plus de comprendre son geste, elle se contente de le flinguer le plus vite pos-



Le design d'ArenaNet reste constant : les nouveaux personnages sont de gros poseurs.

sible. Ce qui ne s'avère pas super rapide en fait, vu qu'il résiste bien le bougre. Cependant, il finit par rendre son dernier souffle. C'est un euphémisme pour « mourir en lâchant un cri d'agonie qui pétrifie la forêt alentour et transforme la mer en jade solidifiée ». Ah bah, j'ai répété trois fois qu'il était méchant, ce n'est pas pour rien. Bref, tout n'est pas si bien qui aurait pu finir plus mal, et deux siècles plus tard la population locale s'est habituée à ce nouvel environnement. Des villes entières ont été creusées dans les arbres de pierre par le peuple Kurzics, et la surface verte, luisante et impénétrable de l'océan Canthien est sans cesse parcourue par des tribus nomades, les Luxans. Inutile de vous préciser que ces deux populations se détestent cordialement, pour tout un tas de raisons. L'une d'entre elles étant d'ailleurs en léger désaccord sur l'origine du héros qui a vaincu Shirow.



Les luxans ont transformé le fond des mers en forteresse.



Engagez-vous, qu'il disait

Mais tout ceci n'est pas votre problème. Tout du moins, pas au début. Votre principal souci, ce serait plutôt l'étrange maladie qui se propage à travers le continent. Et je ne parle pas d'une gastroentérite ou même d'une grippe aviaire. Non, là c'est plus le genre mutation à gogo et crises de violence aiguës. Tout le monde devient très méchant ! Comme Shirow. Hum... je vous laisse faire le rapprochement. Vous voilà donc embarqué pour un autre sauvetage du monde et avec le sourire s'il vous plaît. Pour venir à bout d'un tel péril, il vous faudra au moins l'aide des Kurzics et des Luxans. Vous savez, ceux qui ne peuvent pas se blairer. Personne n'a dit que ce serait facile ! Et histoire de bien rentrer dans l'ambiance, le jeu vous proposera de vous ranger d'un côté ou de l'autre. D'où le titre : Factions. Cette guerre interne ne sert pas qu'à embellir l'histoire : toutes les nouveautés de gameplay sont développées autour de cette confrontation. Pour commencer, plusieurs guildes, ayant à peu près les mêmes vues sur la politique, la stratégie, les femmes, pour ou contre la glace dans le whisky (contre), etc., pourront former une Alliance. Fort de cette union, l'alliance mettra ses hommes et ses armes à disposition d'une des deux factions. Bien entendu, le scénario vous demandera de les réunir quelques instants, le temps de vaincre le super-méchant. Mais une fois ce danger écarté, la guerre des clans fournira une source infinie de batailles en PvE comme en PvP.

Si j'ai bien compris...

Dans quel but ? Eh bien disons qu'une trentaine de territoires, avec leurs richesses et leurs ressources, pourront être contrôlés par les alliances, pour peu que celles-ci sachent tenir leurs positions. Plusieurs gros affrontements PvP par semaine (le rythme reste encore à définir) auront un impact direct sur la ligne de front qui divisera une grosse partie du monde, entre les deux capitales. Raid, siège, capture de position... ces bastons accueilleront des groupes de combattants alliés plus larges que d'habitude. Selon les victoires et les défaites, le front avancera, reculera et offrira donc







plus ou moins de territoires à l'une des factions. Ensuite, chaque alliance mettra la main sur les meilleurs morceaux. La colonisation offre plusieurs avantages. Tout d'abord, on peut se la péter « propriétaire des lieux », et ça c'est bien. Ensuite, les régions possédées auront un impact sur la disponibilité de ressources rares. Et enfin, toute carte sous votre contrôle se peuplera de Personnages Non joueurs (PNJ) à vos couleurs. Une aide précieuse, puisqu'ils lanceront des sorts de protections gratos sur les membres de votre alliance. Ils pourront aussi aider les autres alliances de la même faction, mais pour un prix… Et bien sûr, ils attaqueront les joueurs de la faction opposée qui oseraient s'aventurer sur vos terres. ArenaNet prépare aussi des cartes de PvE compétitif, où deux groupes d'adversaires chercheront à accomplir un objectif commun. Rien ne les empêchera de se battre entre eux, mais le vrai challenge restera de compléter le but principal, afin de gagner des points de faction. Pour peu que vous soyez vraiment très utile aux Kurzics ou aux Luxans, vous pourrez même gagner le contrôle de leurs villes respectives. Vous vous pavanerez alors sur les terrasses réservées à vos pairs et déclencherez des feux d'artifices, ce genre de choses. Obtenir un bon statut (via des quêtes, en attaquant les PNJs ennemis, etc.) signifiera aussi avoir accès à du matos intéressant ou bien à des cartes spéciales. Ces zones conçues pour différents challenges vous permettront de laisser votre empreinte dans la communauté sous forme de highscores. La compétition, toujours la compétition… Mais cette fois-ci, le PvE et le PvP s'imbriquent totalement avec un background solide : tout le monde y trouvera son compte.



Beaauuuu…

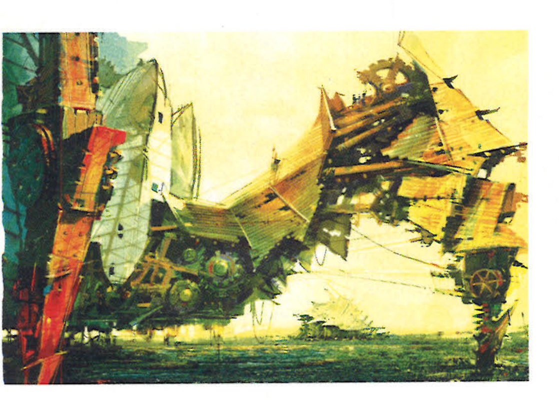


« Things to do »

Le bon vieux tournoi des familles reste évidemment d'actualité, et le bien-être des guildes demeure le centre d'intérêt principal des développeurs. De nombreuses améliorations générales, prévues pour le GW original comme pour Factions, devraient faciliter la vie des joueurs. Les Halls de guilde s'enrichiront bientôt de PNJ embauchés pour faire vivre un peu les lieux : vendeur de ressources, de runes, forgerons, bar, discothèque, sexshop, etc. À l'étude : le voyage automatique de groupe sur la carte principale, par opposition à la téléportation individuelle actuelle. Joie ! Une carte d'entraînement aidera aussi les membres voulant maîtriser leur propre terrain avant d'y inviter quelques sauvageons. Mieux : une zone spéciale sera dédicacée à Balthazar et à l'art de la guerre ! N'importe qui pourra s'y rendre et tester ses compétences, ses tactiques, etc. Ainsi, une intelligence artificielle utilisant des stratégies assez connues sera mise à disposition afin que quiconque apprenne à les contrer. De plus, les joueurs observeront physiquement, à l'aide de cercles lumineux sur le sol par exemple, les distances

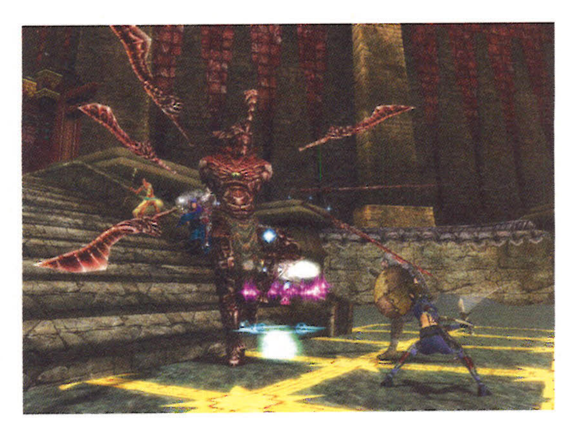


Il va faire nuit et l'orage approche, courons nous réfugier dans cette vieille bâtisse inquiétante !





d'attaque, les zones d'effet et autres détails obscurs de leurs compétences, afin d'en comprendre parfaitement le fonctionnement et de maîtriser leur personnage. Des outils utiles pour arrêter de se faire tôler en permanence face à de vrais ennemis… La liste d'attente des « trucs à faire pour dans cinq minutes » comporte d'autres gadgets qui simplifie l'existence, comme un Hôtel des Ventes (comme dans WoW), un meilleur outil pour former les groupes, pour trouver une guilde, ou encore une interface plus complète pour la création et l'échange de « templates ». Un template est une sélection plus ou moins heureuse de huit compétences (parmi les 150 de son perso, souvenez-vous…) et on ne sert pas des mêmes en PvE et en PvP. Pour l'instant, il faut les modifier et les remodifier à la main tout le temps, c'est fatigant. Quand toutes ces nouveautés vont-elles arriver ? Avec Factions ? Avant ? Après ? Difficile à dire, mais ça bosse, ça bosse, rassurez-vous.



Évitons le fameux « Pas de bras, pas de chocolat ». Je ne sais pas si ça amusera ce monstre… et il est protégé par six lames volantes.

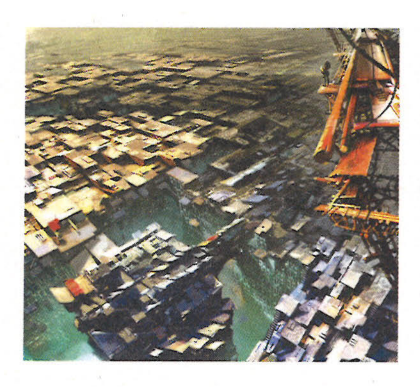
Mon nom est Nightcrawler

En attendant, vous reprendrez bien une petite louche de complexité ? Si vous n'aviez pas assez de choix dans les combos de profession et de compétences, vous pousserez des petits cris de ravissement en découvrant les deux nouveaux personnages disponibles dans Factions : l'assassin et le ritualiste. En ce qui concerne le premier, n'espérez pas de la furtivité et va-z-y que je me faufile dans le dos des ennemis pendant trois heures : le gameplay de GW est beaucoup trop rapide pour ça. Non, les pouvoirs de l'assassin sont beaucoup plus cool : il se téléporte dans tous les sens (Ninja style, normal pour un environnement très asiatique). Blink ! Il attaque l'ennemi. Blink ! Il se retrouve trente mètres plus loin. Blink ! Il revient automatiquement. Les compétences de déplacements semblent très précises et difficiles à maitriser. L'une d'elles, par exemple, donnera un boost de 25 % en vitesse pendant quelques secondes, après quoi l'assassin se téléportera automatiquement à son point de départ. Parfois, il faudra cibler un allié dans le feu de l'action pour apparaître à côté de lui ! Blink blink ! Avec un peu de pratique et quelques





La mer… qu'on voit danser… euh ah non, c'est plutôt figé sur le coup. Et ce n'est pas plus rassurant.



aspirines, un bon assassin rendra fou ses adversaires avant même de les tuer. Et pourtant, il s'agit aussi d'un spécialiste des dégâts. Ses attaques fonctionnent par combos de dagues : un coup principal, une attaque secondaire plus puissante et double finish dévastateur. Et si ça rate, une petite téléportation et on revient plus tard. L'assassin n'est pas aussi solide qu'un guerrier... Son attribut spécifique ? Les coups critiques, bien sûr !



Le ritualiste se montre beaucoup plus posé en combat. Et pour cause : il s'agit essentiellement d'une classe de support. Il invoque des esprits qui vont aider son groupe sur de nombreux aspects : buffs en tout genre, soins, etc. Des effets déjà connus ailleurs, telle la vampirisation de la vie d'un ennemi, se retrouveront ainsi chez le ritualiste, mais de manière très spécialisée et largement plus efficaces. Toutes ses compétences se montreront d'ailleurs bien plus puissantes s'il est entouré d'esprits, ce qui représente une petite contrainte. L'intérêt du ritualiste demeurera donc dans la « construction » d'une sorte de base d'opération pour le reste du groupe, sans pour autant trop figer l'action. Le ritualiste possède aussi une belle panoplie de sortilèges affectant les armes, du supplément de dégâts bien bourrin à des effets très violents (interruption de la cible à chaque coup porté !). Cette classe va vite s'avérer indispensable à toute expédition ! Néanmoins, elle se verra dotée de quelques attaques magiques directes, histoire de pouvoir se débrouiller toute seule. Je n'ose pas conjecturer sur le nombre d'assassins/ritualistes présents dès le lancement de Factions, mais bon, c'est inévitable. Heureusement, le ritualiste est aussi un soigneur, ça aidera un peu. Et puis, passé la nouveauté, les joueurs vont commencer à réfléchir à la combinaison possible avec les autres classes. Personnellement je n'ose pas trop encore, j'ai peur que mon cerveau ne me présente sa lettre de démission.

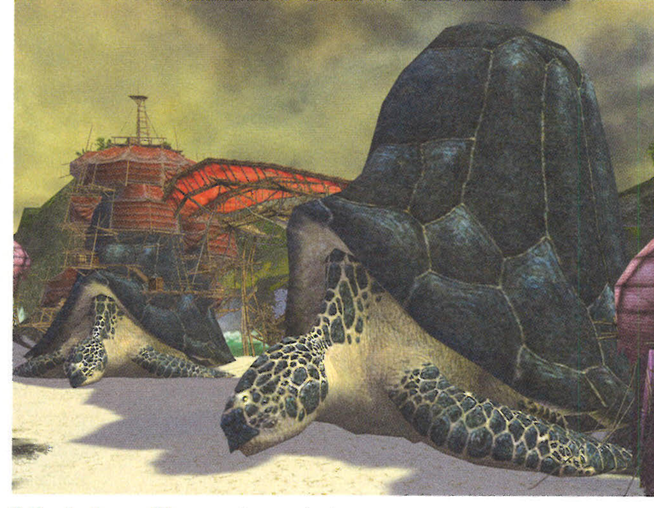
La communauté sur écoute.

Événement d'Halloween, de Noël, concours de logo de guildes, de templates ou de vidéos (bientôt, peut-être)... On ne peut pas dire qu'ArenaNet laisse les joueurs se débrouiller pour trouver des occupations hors-PvP. Et si vous voulez vous plaindre ou proposer des idées, dirigez-vous vers les zones internationales, c'est là que les oreilles de la community manager traînent...

Et toujours sans abonnement payant



Voilà, vous comprenez qu'ArenaNet n'a pas chômé depuis un an. En plus de perfectionner Guild Wars, ils ont développé une vraie extension... non, un vrai stand-alone digne de ce nom. Nouveau mécanisme de gameplay, nouveaux personnages, nouveaux décors aussi. Votre aventure vous fera découvrir un vieux monastère sur la côte de Cantha ou bien une ville étonnante, sorte de neo-Tokyo à la Akira sauce médiéval fantastique ! Vous vous promènerez sur ses toits, explorerez ses égouts (pouah)... avant de pénétrer dans la Cité Interdite (oui, ça fait un sacré mélange de références, là). Bien entendu, vous vous aventurerez entre les immenses arbres pétrifiés et sur l'inquiétante mer de jade, avec ses vagues figées pour l'éternité. C'est tout simplement magnifique... Techniquement, on ne peut pas dire que Factions révolutionne quoi que ce soit. Ça reste le bon vieux moteur de Guild Wars, et comme ce dernier affichait déjà des graphismes exceptionnels il y a un an, on ne sera pas trop déçu ce coup-ci. Surtout que les développeurs se sont attelés aux problèmes des « murs invisibles » agaçants. Un level design mieux pensé, une distance de vue améliorée peut-être. Pour les grands changements en matière de 3D, d'animations et autres, mieux vaut attendre le prochain titre. À vrai dire, c'est bien la première fois que j'appréhende réellement une série sur plusieurs années. Même les bis repetitae d'Ubisoft, dont la plupart sont toujours les bienvenus, ne m'ont jamais déclenché chez moi cette envie d'immersion à long terme. Le fait d'être confronté à un monde vivant et cohérent, l'idée que le jeu évolue et change, que certains de ses aspects viendront à disparaître pour être remplacés aussitôt, comme le Tombeau des Rois... Tout cela contribue à faire de Guild Wars une vraie saga épique, dont la qualité est quasiment assurée. Oui, le « quasiment » sonne bizarrement, hein ? Vous savez : pas un test, émettre des réserves, tout ça. Yeah, right.



O.K., c'est magnifique, mais... qu'est-ce qu'ils fument, chez ArenaNet ?

Dans l'arène avec les fauves



Quelques-unes des pointures d'ArenaNet (en partant du haut à gauche) : Jess Lebow, James Phinney, Jeff Strain, Gaile Gray, Mike O'Brien, David Stiner (à genoux).

Débarquer chez ArenaNet, c'est toujours un plaisir. Il faut juste savoir gérer le raz-de-marée d'informations dont les différents développeurs vont vous submerger. Ils semblent tous aussi sympathiques que talentueux et passionnés, ce qui s'avère plutôt agréable après seize heures d'avion (en passant par Copenhague). Une sorte de Blizzard à visage humain… Voici quelques moments choisis des différentes interviews avec ArenaNet :

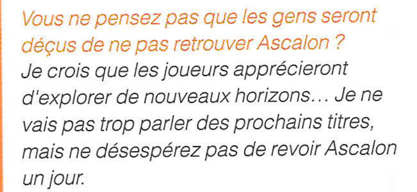


Joystick : Pourquoi avoir choisi cette ambiance asiatique ?

ArenaNet : Pendant le développement de Guild Wars, des visiteurs coréens ont vraiment apprécié certains artworks asiatiques, mais qui ne furent pas implémentés. Mais vu leur succès, on a choisi de les utiliser. Tous les mondes fantastiques ont une incarnation orientale, avec des ninjas et des trucs comme ça. C'est un univers cool et que les joueurs reconnaissent. En plus, c'est un environnement qui permet de distinguer facilement Factions du Guild Wars original.



Les locaux d'ArenaNet.
Très accueillants, n'est-ce pas ?



Vous ne pensez pas que les gens seront déçus de ne pas retrouver Ascalon ?

Je crois que les joueurs apprécieront d'explorer de nouveaux horizons… Je ne vais pas trop parler des prochains titres, mais ne désespérez pas de revoir Ascalon un jour.

C'est plutôt impressionnant de retirer un élément aussi important que le Tombeau des Rois du jeu. Pourquoi avoir pris cette décision ?

Au début, Guild Wars devait être la base sur laquelle venait se greffer plusieurs chapitres. On a abandonné cette idée, chaque jeu est à présent un stand-alone. Donc nous avons bougé cette zone de PvP vers un endroit indépendant où tout le monde peut accéder. Mais on ne fait pas cela n'importe comment : la disparition des tombes est un événement cataclysmique et l'histoire de ce qui est arrivé sera contée dans le troisième jeu Guild Wars.



Côté mercenaires, quelles améliorations peut-on attendre ?

On essaye de travailler les personnages pour que ce ne soient pas que des programmes, afin que le joueur ressente quelque chose pour… le prince Rurik lorsqu'il meurt, par exemple. Que vous l'aimiez ou pas, hein ! (rire) peut-être, vous avez applaudi quand il est mort, mais d'autres ont été tristes. L'important c'est qu'il y ait une émotion.

Ça marche pour Rurik, mais pas assez pour les mercenaires, non ?

C'est quelque chose que l'on va améliorer : qu'ils aient des buts et des histoires propres, que l'on puisse les aider ou non. En gros, leur donner plus de personnalité. Et des voix, même si ce n'est pas pour cet épisode-ci.

Et donc toujours pas de sauts dans cette campagne ? Je plaisante.

Vous seriez surpris de nos ambitions pour la suite ! Mais pas de possibilités de sauter dans Factions, non. En revanche, on a augmenté l'angle sur lequel le personnage peut marcher, et les cartes sont bien plus ouvertes aussi. C'est dommage qu'on ne puisse pas revenir en arrière et changer toutes les cartes de la première campagne… mais bon, on améliore tout ça pour Factions.

Factions va aussi proposer quelques cartes pour « Veterans », plus difficiles que le reste du jeu

Ah oui, comme la zone de l'Outremonde (un lieu où l'on meurt dès qu'on entre) ?

Ce sera plus dur que l'Outremonde.

*Joy *tombe dans les pommes**



Bienvenue au club

Chouette, un nouveau jeu de golf ! Moi qui en rêvais depuis si longt... euh, attendez là, quelque chose m'échappe. Ah non en fait c'est GTI Racing, un jeu de bagnoles avec des Golf de toutes les époques et une tripotée d'autres Volkswagen à piloter. Oui, que des VW, rien d'autre, il faudra vraiment aimer les véhicules de la marque allemande. Mais avec 60 circuits dans six environnements différents, la possibilité d'en créer soi-même, du multijoueur à 4 en LAN ou sur le Net, les développeurs de Techland se sont lâchés. Et si le moteur de Xpand Rally n'est plus de première jeunesse, les modélisations des caisses restent de bien jolie facture. On attend de voir le résultat final prévu pour courant février mais GTI Racing devrait vite s'imposer comme le meilleur jeu consacré à une marque automobile. Oui, bon, avec Ford Racing comme seul concurrent actuel, le défi n'est pas vraiment surhumain. (ndFask : la rédaction décline toute responsabilité pour les titres invraisemblables de Yavin. Croyez-nous, on a tout essayé, c'est sans espoir.)

DITO

Caféine

Je vous aurais bien écrit quelques lignes sur la pauvreté des jeux du mois, mais je pense que vous n'aurez pas besoin de moi pour apprécier l'ampleur du désastre (on ne croise pas souvent des 0/10. Heureusement.). Pas de panique, à voir les petites étoiles dans les yeux de Fumble et Atomic, j'ai l'impression que nous aurons de quoi nous occuper dans les semaines qui viennent. Après tout, ce sont eux qui souffrent dans l'histoire : on leur montre des titres fantastiques tous les mois, on les laisse toucher, humer, anticiper sur le temps inavouable qui sera englouti pour profiter de ces productions, pour ensuite tout reprendre au bout de quelques heures. Vous n'imaginez pas la scène digne d'un gosse qui ne veut pas quitter sa mère un jour de rentrée des classes que Fumble a faite quand on l'a obligé à lâcher Oblivion. Après quatre heures de trekking dans le monde de Tamriel, le pauvre était déjà accroc. Les jeux de rôle, c'est de la drogue dure. Et encore, vous n'avez rien vu. NCsoft teste actuellement Lineage II Chronique 4 sur un serveur spécial où tous les personnages sont passés level 76 du jour au lendemain. Pour Cyd et moi, c'était un peu un second Noël. Nos personnages couraient partout pour s'équiper aux frais de la princesse, avec derrière la douloureuse conscience que ces créatures de rêves (enfin MA créature de rêve, une Dark Elf sexy, évidemment) seraient effacées dans quelques semaines. Non vraiment, croyez-moi, le bouclage à côté de ça, c'est de la rigolade. On n'a décidément pas un métier facile



La came de Steve



Ça y est, les premiers Mac à base de processeurs Intel sont dans le commerce. Steve a fait son show lors du MacWorld de janvier, qui comme d'habitude fait baver les geeks et trembler les cartes bleues. Ce qu'il faut retenir de tout ça pour les (riches) joueurs ? Eh bien, Apple se paye le luxe de coller dans ses derniers produits des puces vidéo ATI Radeon x1600. Mine de rien, ce haut de gamme pour portable est plus que rare dans le monde PC, ce qui fait du MacBook Pro ou du nouvel iMac des machines de jeu potentiellement très intéressantes. Entre un Might&Magic V annoncé sur Mac et World of Warcraft bientôt disponible en version « Intel », j'en connais qui vont craquer. En prime, la rumeur veut qu'il soit possible d'installer Vista sur ces bestioles. Un crime vu la qualité de Mac OS X (je suis fan et j'assume) mais une solution très pratique pour disposer des rares applications ou jeux sans équivalents sur l'OS de la pomme. Allez, bises, moi faut que j'y aille, j'ai un ticket l'Euromillion à remplir. Parce que c'est sexy tout ça, mais c'est toujours pas donné. Saloperie de société de consommation.



Phrase à la con

09/01/2006 - 18h29

Reyda (de Console +) : « Mon cul, il va te sauter dessus à pieds joints. »



FlightSim X : septième ciel ?

Microsoft s'est enfin décidé à lâcher quelques infos sur le futur épisode de Flight Simulator. Prévu pour un vague « été 2006 », le nouveau simulateur sera « entièrement optimisé pour Windows Vista » et fera décoller autant de rétines que de zincs grâce à ses graphismes pour le moins sidérants. Ne me demandez pas quelle bécane il faudra pour jouer à ce jeu, vous n'avez pas envie de connaître la réponse. Pour ce qui est du contenu, que du bon : 24000 aéroports à visiter, des hydravions, des hélicoptères et une tripotée d'avions de ligne. Reste qu'Atomic se demande toujours comment on peut prendre son pied avec un truc pareil : on ne peut même pas balancer de bombes sur des villages remplis de civils innocents.



ERRARE FUMBULUM EST

Je soussigné Fumble, vous prie de m'excuser sincèrement pour les erreurs qui se sont glissées un peu partout dans le dernier numéro de Joystick. Ça va ? Ça sonne assez officiel là ? Passons sur l'étrange « madame David Copperfield » sur un screen d'Harry Potter (je peux l'expliquer, si si !) ou la confusion entre « exécutif » et « exécutable », qui a beaucoup fait rire Faskil, surtout après le coup du « programmateur ». Vous savez moi, les termes techniques… Bref, la vraie belle jolie erreur se trouve dans le test de Prince of Persia 3, que j'ai allégrement surnommé à longueur de paragraphes « Les Deux Trônes », au lieu des « Deux Royaumes ». Oui bah, JE PRÉFÈRE. Ubisoft, que ça a plus amusé qu'autre chose, avait nommé son titre « Kindred Blades » (que j'aimais bien aussi), puis « The Two Thrones » (moins), traduit en français par « Les Deux Royaumes » pour des raisons internes inavouables. Bah, il paraît qu'en Belgique, un magazine a bien écrit « Les Deux Tours ». Comme quoi, c'est probablement Ubi qui s'est planté, en fait.



Je sais, j'avais promis

Ah zut, alors ! Moi qui avais choisi comme bonne résolution pour 2006 de ne plus dire du mal de Luc Besson, ça part mal. Tout ça parce qu'Atari vient d'annoncer l'adaptation du film d'animation « Arthur et les Minimoys ». À la base, il s'agissait de bouquins pour marmots « écrits » par l'ami Luc, mais la « chose » est en passe de connaître une seconde vie sur grand écran. De quoi attirer l'attention de Bruno Bonnel, jamais bien loin quand il s'agit de mettre la main sur une licence bien juteuse. L'adaptation de l'adaptation sortira donc sur PC fin 2006, soit en même temps que le film et c'est à peu près tout ce que l'on sait pour l'instant. Enfin, on sait aussi que Luc Besson est au cinéma ce que les Bolino sont à la gastronomie mais j'ai dit que… oh et puis zut, les bonnes résolutions, ça attendra 2007.



Phrase à la con

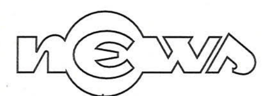
11/01/2006 - 15h03
Faskil : « Bon, t'as pas envie de dire un truc con ? Me manque 150 signes là… »

Cocorico !

Bravo Dofus ! Le petit MMORPG français, entièrement conçu en flash (http://www.dofus.com/), est nominé par deux fois à l'Independent Games Festival qui se tiendra au mois de mars aux zétazunis. En lice dans les catégories « innovations visuelles » et « grand prix du meilleur jeu qui poutre », Dofus affrontera notamment le poids lourd Darwinia (qu'on ne présente plus) ou encore le génial Professor Fizzwizzle (dont on vous parle dans la rubrique « Déclaration d'indépendance »). De plus, le titre est également finaliste du « Flashforward 2006 » qui se déroulera à la même période. Bon ben, on attend les résultats avec impatience et pour que tout se passe bien, on conseille aux développeurs de marcher du pied gauche sur le CD de Crazy Frog Racer. Paraît que ça porte chance…



KOWA





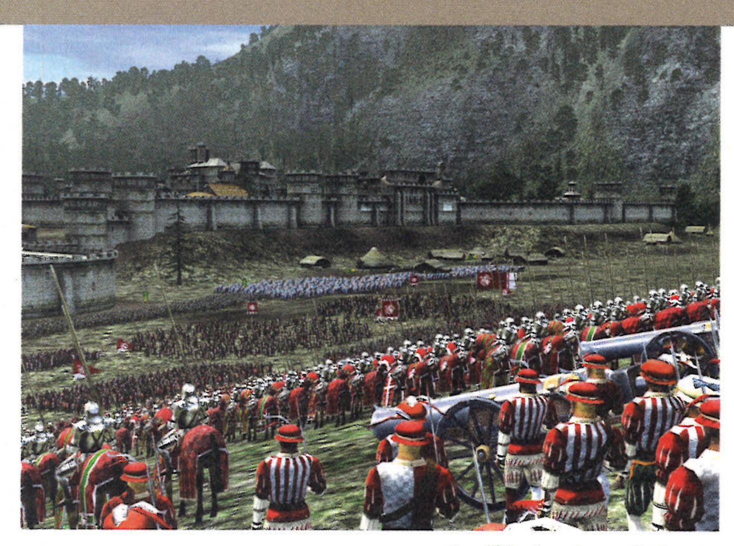
Si vous avez vraiment beaucoup de temps à perdre, vous pouvez vous amuser à compter les soldats.

>Genre : Stratégie machiavélique
>Éditeur : Sega Europe
>Développeur : The Creative Assembly/Australie
>Sortie prévue: Septembre 2006

MEDIEVAL 2 TOTAL WAR



Sonnez clairons, résonnez trompettes ! 2006 commence avec une très bonne nouvelle pour tous les amateurs de jeux de stratégie historiques : un nouveau titre va bientôt venir enrichir la fameuse série Total War. Développé par le studio de Creative Assembly implanté à Brisbane, au pays des kangourous et des cancers de la peau, ce quatrième épisode aura pour nom Medieval 2 : Total War. Mes prodigieux talents d'investigation me permettent donc d'en déduire qu'on n'y verra ni cosmonautes ni diplodocus. D'après nos informations, le jeu couvrira les années 1080 jusqu'à 1530, une période riche en festivités de toutes sortes : une bonne quinzaine de Croisades lancées tous azimuts, les terrifiantes incursions des cavaliers Mongols, la chute de l'Empire Romain d'Orient, la grande pandémie de Peste Noire de 1347-1350 (30 millions de morts), l'Inquisition Espagnole ou encore la guillerette Guerre de Cent Ans, pour ne citer que quelques-uns des meilleurs souvenirs. La religion devrait jouer un grand rôle dans Medieval 2, avec des guerres saintes contre les hérétiques et des excommunications comme s'il en pleuvait, d'habiles subterfuges politiques devant vous permettre de contrôler le Vatican. Et ça, les amis, tout le monde vous le dira : posséder un Pape, c'est très rigolo. Cerise sur le gâteau, les explorateurs les plus aventureux pourront même tenter de conquérir l'Amérique, pour évangéliser les sauvages locaux et leur apporter la civilisation et les maladies infectieuses.



Les Chinois ne trouvaient rien d'intéressant à faire avec la poudre à canon, heureusement les Européens l'ont mise à profit pour tuer des gens.



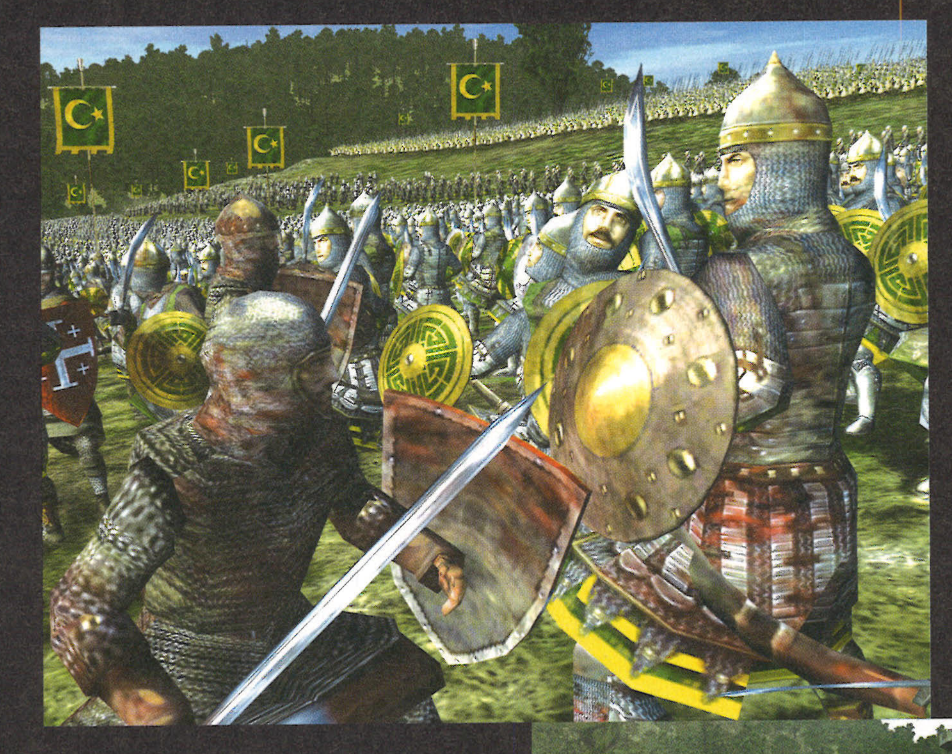
Je veux y jouer, viiite !

Torquemada, nous voilà !

Les changements ne s'arrêteront pas là, puisqu'on nous promet un moteur graphique plus puissant encore que celui de Rome, pourtant déjà très impressionnant. Les champs

de bataille seront plus détaillés, avec davantage de végétation et de nouveaux effets météorologiques. Villes et forteresses devraient également être beaucoup plus riches et développées, augmentant d'autant la satisfaction du joueur qui décidera de les incendier. On ne connaît pas encore les détails, mais étant donné l'importance des machines de siège et des fortifications dans l'art de la guerre au Moyen-Âge, on espère que les développeurs auront renforcé cet aspect du gameplay comme il le mérite. Pour ce qui concerne les batailles rangées en rase campagne, pas d'inquiétude : Total War devrait encore se surpasser. On nous promet des chocs massifs entre des armées de plusieurs milliers de combattants, avec un niveau de détail encore inconnu jusqu'ici. Au-delà du simple divertissement apporté par le spectacle de soudards hurlants qui se défoncent le crâne à coups de hache, avec 21 factions alignant un total 250 types d'unités différentes on s'attend à une profondeur tactique inégalée. Si vous avez encore soif d'infos, jetez un petit coup d'œil sur la page suivante. On a réussi à faire parler un des développeurs. On a eu par contre plus de mal à l'arrêter, mais on vous distillera le reste de ses propos très bientôt.

ATOMIC





INTERVIEW, BOB SMITH, DIRECTEUR DU PROJET, ÉQUIPE DE BRISBANE

Joystick : Que pouvez-nous dire sur la géographie du jeu ?

Bob Smith : La campagne de Medieval 2 sera plus grande que l'épisode précédent et intégrera la possibilité pour le joueur de découvrir les Amériques. Au départ, ce seront des endroits cachés et les cases représentant l'océan Pacifique seront infranchissables. Mais plus tard dans le jeu, on pourra développer la technologie nécessaire pour traverser l'océan, découvrir l'Amérique et aussi se battre contre les Aztèques. Mais autant vous prévenir, ce qui manque aux Aztèques en technologie militaire, ils le compensent largement par leur bravoure et leur grand nombre.

De nouvelles factions au programme ?

Il y a 21 factions dans le jeu. Parmi celles-ci, il y en aura un grand nombre que vous pourrez jouer. En fait, nous avons intégré un certain nombre de factions que nous n'avions pas pu inclure dans le jeu original, comme par exemple l'Écosse, Venise et le Portugal.

Est-ce que la diplomatie, le commerce et l'espionnage joueront un rôle plus important que dans les précédents titres ?

On est en train d'affiner l'I.A. de la partie diplomatique pour qu'elle se souvienne mieux de précédents accords passés avec vous et qu'elle fasse la grimace si vous lui faites une offre insultante. On est également en train d'expérimenter l'utilisation de la parole dans la partie « diplomatie », mais ce n'est pas encore certain que nous l'implémenterons. Un des changements majeurs pour l'espionnage et le sabotage concerne les assassinats. Certains types de missions seront illustrés par des vidéos, qui montreront comment les assassins ont fait leur boulot, si la mission a été un succès ou un échec et enfin, si leur victime survit ou meurt. Une autre grosse différence, c'est que cette fois-ci, ces vidéos n'auront pas juste deux issues possibles. Il y en aura une troisième : lorsque votre assassin échoue mais ne se fait pas capturer (si vous échouiez dans Shogun, votre assassin était automatiquement tué).

Avez-vous conservé le système d'arbre généalogique de Rome Total War ?

Il y aura quelque chose de similaire, mais on bosse toujours dessus à l'heure actuelle.

Le moteur régissant les combats a-t-il été amélioré ?

Pour Medieval 2, nous avons complètement remodelé le moteur de Rome. Le nouveau moteur intègre une mise à jour du système de rendu du champ de bataille, de nouvelles techniques pour réaliser le rendu des villes et les animations des combats ont été entièrement revues. Une des différences qui frappent le plus lors des premières batailles dans Medieval 2, c'est que nous avons éliminé cette impression d'avoir des armées de clones. Chaque modèle de soldat est dorénavant construit à partir d'une variété de têtes, de corps et de membres. Le moteur les combine pour rendre chaque personnage unique. En plus de cela, il y a également de nombreuses variétés de boucliers et d'armes. Ceci permet d'offrir une certaine personnalité aux soldats, de façon à augmenter le réalisme et l'immersion dans de vastes batailles.

>Genre : Boot en train
>Éditeur : Lighthouse Interactive
>Développeur : 7FX/République Tchèque
>Sortie prévue : Mars 2006

LOCO MANIA

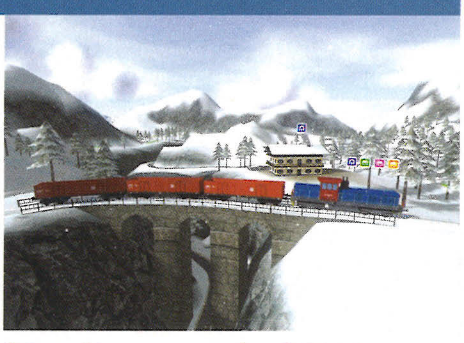


maginez : vous venez de faire l'acquisition d'un petit C_Wiz, mais vous n'en êtes pas vraiment satisfait. Il gesticule, marmonne des trucs incompréhensibles, fume des cigares avec le rendement d'une cheminée d'usine ukrainienne et fait pipi dans tous les coins. Mais vous l'aimez bien quand même et l'idée de le rapporter à la « C_Wiz's boutique » vous révulse. J'ai la solution : collez-le devant Loco Mania, un jeu avec des trains et de la logique. Il en raffole et ça devrait l'occuper un bon moment. Au fil des nombreux scénarios, votre C_Wiz devra agiter ses neurones afin d'aiguiller tous ses petits trains de la manière la plus efficace. Chaque niveau étant dessiné comme un véritable casse-tête avec ses conditions climatiques, son trafic et ses énigmes de circulation à résoudre.
Si cela ne lui suffit pas, il sera également ravi d'apprendre qu'il pourra jouer avec 26 locomotives à vapeur, diesel ou encore électriques sur 12 cartes représentant diverses régions d'Europe. Pour se la raconter, il pourra même jouer les gros bras avec ses meilleurs scores sur un site spécialement prévu pour l'occasion. Et surtout, oui surtout, votre petit C_Wiz arrêtera ENFIN de vous bassiner pendant des heures avec l'histoire des chemins de fer depuis la Grèce Antique jusqu'à nos jours. Et ça, ça va vous faire des vacances.

Yavin



L'avantage c'est que ça ne prend pas toute la place dans le salon.



O.K. graphiquement, on est loin de F.E.A.R. mais c'est autrement plus mignon.



Bourreaux de travail

Ça ne chôme pas chez Simbin ! GTR 2 à peine annoncé, voilà qu'on apprend sa sortie pour cet été. Le jeu profitera des dernières innovations apportées par GT Legends avec des cycles jour/nuit dynamiques (une manie en ce moment), des changements de conditions climatiques en temps réel et des modèles physiques encore plus pointus. Mais comment font-ils pour sortir une nouvelle simu tous les six mois ? Facile, ils pratiquent les 35 heures. Par jour.



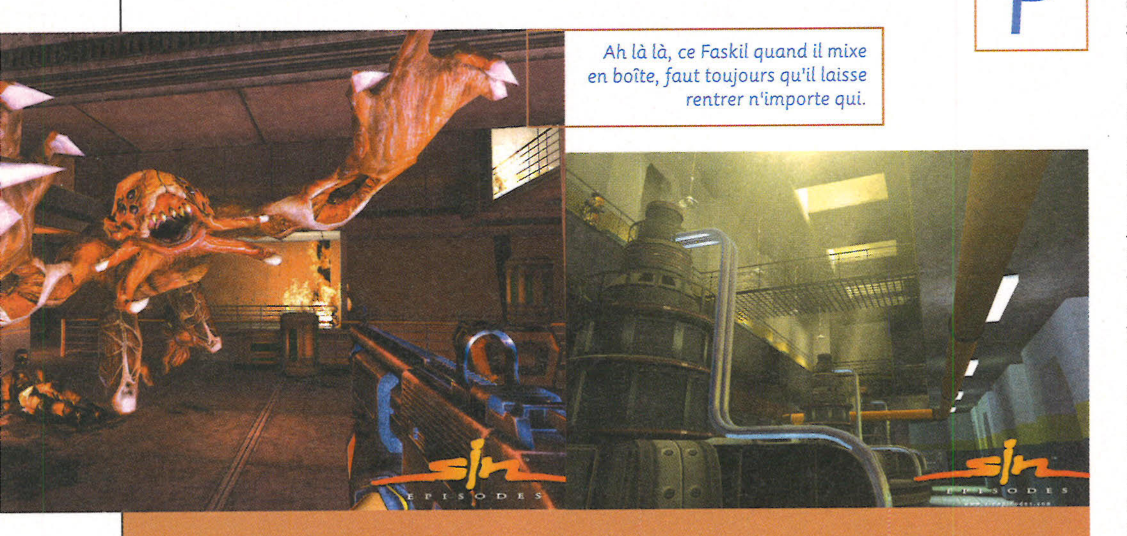
Mmm, que s'est-il passé déjà en 1964 ? Je veux dire : à part la naissance de Rocco Siffredi ? Ah oui, c'était le début de l'engagement militaire des Américains contre ces bolchéviques du Nord-Vietnam. Si vous ne savez pas de quoi je parle, Wings Over Vietnam proposera très bientôt une petite session de rattrapage. Déjà sorti outre-Atlantique depuis un an, ce simulateur de combat aérien débarque enfin chez nous pour nous placer aux commandes d'avions mythiques comme le F-4 Phantom ou l'A-6 Intruder. Tout cela bien sûr au fil de missions historiques ou pas et pour un prix ridiculement petit.
Rien à voir avec Rocco, clairement.

Séance privée

Après avoir claqué tout son budget « vacances » en discothèque, thalasso et autres futilités, une touriste de 22 ans s'est livrée à un strip-tease au beau milieu de l'aéroport de Cancun pour payer son billet de retour. Stoppée en plein expression de son art, elle a été emmenée manu militari par deux policiers mexicains qui l'ont conduite dans les bureaux de l'immigration. Il n'y a pas de raison que les malheureux représentants de l'ordre n'en profitent pas un peu aussi.

La démo de Mad Tracks...

... vient de sortir ! Vous pouvez la récupérer sur le site officiel (www.madtracks-game.com) ou sur notre CD/DVD, préparé avec amour par TBF du fond de sa cave au 3e sous-sol. TBF, si tu nous lis, on t'aime.



Ah là là, ce Faskil quand il mixe en boîte, faut toujours qu'il laisse rentrer n'importe qui.

>Genre : Tueur en série
>Éditeur : Valve
>Développeur : Ritual Entertainment/États-Unis
>Sortie prévue : 2006

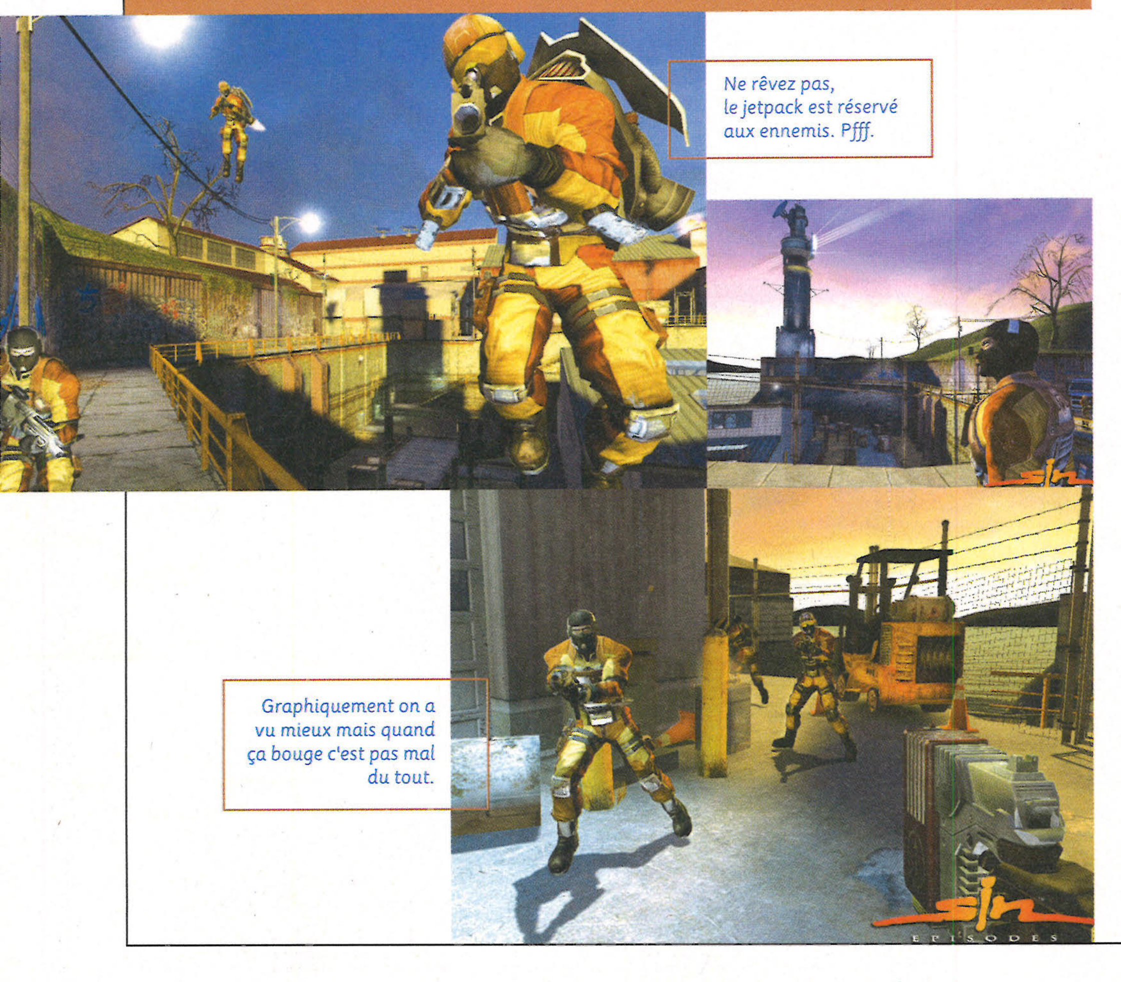
SIN EPISODES EMERGENCE

Plus de sept années pour enfin avoir droit à une suite de l'excellent SiN, rien que ça. Il faut dire que le jeu n'avait pas très bien marché, pour cause de sortie frontale avec un certain Half-Life. Pourtant le FPS de Ritual se montrait super fun et affichait déjà une ambiance de folie avec des ennemis qui galopaient dans tous les sens en cherchant à vous coller plein de bastos dans la tête. Mais Activision n'avait pas souhaité poursuivre l'aventure malgré l'attachement d'une forte communauté de joueurs. Ironiquement, c'est grâce à Valve que la suite de SiN voit le jour : le moteur du jeu sera une version retouchée du célèbre Source Engine et la distribution commerciale se fera via Steam… Wow, on peut dire qu'ils ne sont pas rancuniers chez Ritual, dites donc. Et ils sont sympas aussi, puisqu'ils ont quelques nouvelles infos à filer, en particulier en ce qui concerne la difficulté du jeu et l'intelligence artificielle. L'histoire, je vous la refais en quelques mots : vous êtes John R. Blade, un mec très gentil, beau comme un petit cœur tendre (ndFask : t'es amoureux, Yavin ?) et vous devez combattre une méchante femme toute vilaine qui veut remodeler la race humaine à sa sauce grâce à ses jolis millions de dollars. Deux autres larrons se joindront à vous : le premier est un hacker super malin et l'autre, c'est bien entendu la bombasse de service répondant au nom prédestiné de Jessica Cannon.

SiN City

Pour le jeu, ne cherchez pas la subtilité, ça sera super bourrin comme le premier et le point fort résidera sans nul doute dans l'ambiance de folie et l'impression de participer à un film à grand spectacle. On affrontera des fous furieux équipés de jetpacks, des mutants capables d'évoluer en fonction de ce qu'ils apprennent et on devrait pouvoir fortement interagir avec les environnements. Je n'ai d'ailleurs aucun mal à croire à cette dernière affirmation sachant que c'était là l'un des meilleurs aspects du premier SiN où l'on pouvait déjà traverser un niveau les pieds dans l'eau ou au sec, selon qu'on faisait exploser la grosse citerne au début. Quant au déroulement proprement dit, les développeurs ont opté pour une approche un peu étrange : il n'y aura manifestement pas de sélection de la difficulté mais plutôt un système qui s'adaptera au niveau du joueur. Décidément c'est une manie ces temps-ci (cf. King Kong et Path of Neo). Ritual promet une I.A. tellement poussée qu'elle devrait ravir le joueur occasionnel tout autant que celui habitué à fragger tout ce qui bouge depuis quinze ans. Hum, on demande à voir, les précédentes expériences n'ayant pas été des plus concluantes jusqu'à présent. De toute façon, ils ont intérêt à sortir l'artillerie lourde parce qu'avec un jeu destiné à être distribué sous forme d'épisodes (six en tout, disponibles à plusieurs mois d'intervalles), il va falloir tout déchirer. On ne peut que leur souhaiter bonne chance et on attend ça de pied ferme, histoire de voir si la sauce prend toujours.

Yavin



Ne rêvez pas, le jetpack est réservé aux ennemis. Pfff.

Graphiquement on a vu mieux mais quand ça bouge c'est pas mal du tout.



L'important c'est d'y croire



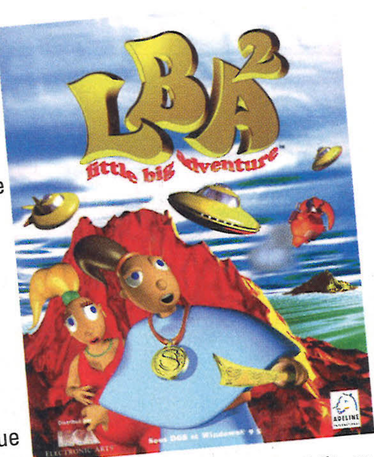
On l'a lu, vu et entendu un peu partout : il paraît que la Xbox 360 a car-to-nné ! Hmm, c'est bien vrai tout ça ? Ben en fait non, les ventes sont même plutôt décevantes pour une machine qui allait tout défoncer. Du coup, Peter Moore (responsable marketing) affirme au Financial Times que l'objectif de trois millions de consoles écoulées en trois mois ne serait pas atteint. Mais le bonhomme se rattrape habilement aux branches quand il précise que « ahaha, même pas grave » et oriente sa stratégie vers un nouvel objectif de cinq millions d'unités pour le mois de juin. De toute façon, il nous assure qu'un éventuel désintérêt du public n'a strictement rien à voir là-dedans et que le maigre approvisionnement des boutiques (dû à des retards de production) est l'unique cause de cette petite déconvenue. Bien entendu, pas un mot sur l'échec de la 360 sur le sol japonais. Pourtant, avec seulement quelques dizaines de milliers d'exemplaires vendus, la nouvelle console a tout de même réussi à faire encore moins bien que sa grande sœur sur le même laps de temps. Bah alors Peter ? C'est aussi une forme de record, faut pas avoir honte !

Puisque je vous dis que ça craint rien

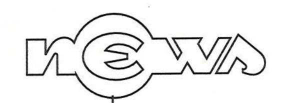
En Suisse, un gérant de bar qui peinait à convaincre des enquêteurs un peu zélés que son établissement était parfaitement ignifugé s'est énervé et a sorti le briquet. Mauvaise idée : non seulement, il a réussi à faire cramer sa propriété quelques jours avant l'ouverture officielle, mais il a également sinistré son voisin direct, qui venait d'investir une coquette somme dans une rénovation intégrale de son bâtiment. Une bonne journée pour les assurances.



Little BIG NEWS



J'adore les rumeurs et les bruits de couloir. Tenez, pas plus tard que ce matin, à la machine à café, j'ai entendu dire qu'il y aurait bientôt un troisième épisode de Little Big Adventure. Si, si. Il paraît même que le site Twinsen's Adventure (http://www.twinadv.net) en parle et que Frédéric Raynal, le papa de la série, plancherait actuellement sur une suite. L'intéressé précise tout de même qu'il ne s'agit pour l'instant que d'une ébauche de projet et qu'il faut voir si tout cela est susceptible d'aboutir à quelque chose de concret. Depuis le temps qu'on l'attend ce fameux LBA 3, que ça soit bien clair : le premier éditeur qui dit non, je viens moi-même lui arracher les yeux à la petite cuillère.



DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE

UN DOSSIER COMPLET SUR LE FUTUR DE L'INDÉ, UNE PAGE DE NOUVEAUX JEUX À TESTER, ON PEUT DIRE QUE VOUS ÊTES GÂTÉ. ALORS, ALLONS DROIT AU BUT PARCE QU'IL Y A ENCORE DE JOLIES PETITES PERLES CE MOIS-CI.



Après une longue discussion avec moi-même, je n'ai mis que trois jeux, histoire de vous balancer la crème de la crème du moment. Du bon flingage de neurones avec Professor Fizzwizzle, un autre regard sur le monde qui nous gouverne grâce à Democracy et de quoi se défouler avec Zombie Smashers X2. C'est varié, c'est génial et c'est parti.

C'EST PAS SORCIER

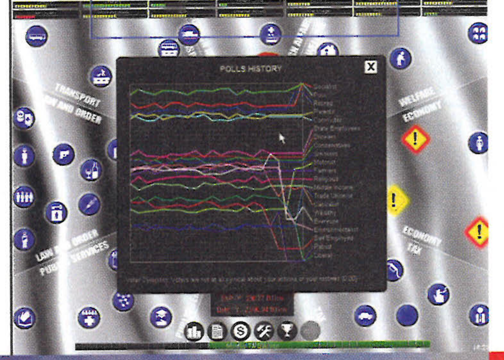
La bombe atomique du moment, c'est le génialissime Professor Fizzwizzle. Pourtant, quand on regarde les captures d'écran, on est pris d'une irrésistible envie de rire. Erreur ! Ce jeu est une énorme tuerie. Le concept est tout simple : chaque niveau se présente sous la forme d'un tableau et le but est d'emmener le petit prof de l'entrée vers la sortie. Pour ce faire, il faudra résoudre de petites énigmes de logique : pousser un tonneau dans un trou pour le boucher et pouvoir ainsi passer au-dessus, poser des blocs sur des balances pour débloquer un passage en apparence fermé, etc… Les premiers niveaux sont d'une facilité déconcertante et servent surtout à bien comprendre les bases de l'univers dans lequel on évolue. Une fois que l'on avance un peu, ça commence à se corser méchamment et de sérieuses crises de nerfs attendent même les plus aguerris. Là où c'est vraiment excellent, c'est qu'une pelletée de niveaux ont été pensés pour les plus petits alors que d'autres séries s'adressent aux purs cadors. 230 niveaux au total, une jouabilité exquise et une difficulté parfaitement dosée, autant d'ingrédients qui justifient la présence de ce jeu en finale de la prochaine édition de l'Independent Games Festival. Et si vous le terminez, pas de panique : on peut aussi créer ses propres niveaux. Testez donc la démo sur http://grubbygames.com/games.php.

JE VOUS AI COMPRIS

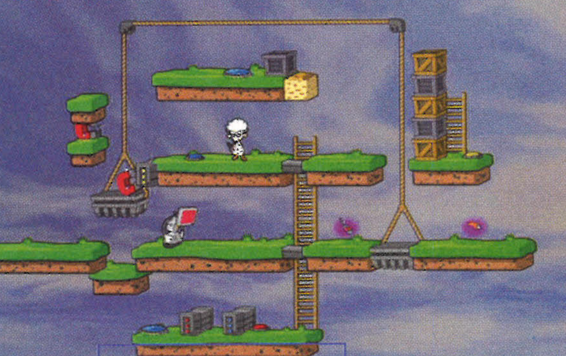
Democracy (http://www.democracygame.com) mériterait d'être installé sur tous les PC du monde tant il est instructif. Ce titre de gestion vous propose de prendre les rênes d'un pays, l'idée étant de faire comprendre les mécaniques complexes régissant la politique intérieure. Sécurité, finances, législation… le titre aborde tous les problèmes principaux et permet de mieux appréhender ce qui nous échappe parfois un peu quand on a le nez collé sur le 20 h et qu'on hurle « y'a qu'à faire ça, pauvre nul ! ». Les graphismes sont plutôt sommaires mais je vous conseille vraiment de jeter un œil. Après une petite partie, on ne regarde plus tout à fait la politique de la même manière. Seul petit défaut : le jeu est entièrement en anglais, mais l'effort vaut vraiment la peine et vous pourrez même diriger la FrrrrAAAnce. Oups, voilà que je me prends pour De Gaulle.

Après s'être bien pris la tête sur des énigmes tordues ou avec de la politique de haut vol, on peut se détendre un bon coup grâce à Zombie Smasher X2 (http://skasoftware.com/), un jeu de combat qui fleure bon les 90's et les consoles 16 bits. Celui-ci est particulièrement savoureux et s'il paraît un peu limité de prime abord, il révèle son potentiel progressivement. Au début, on ne dispose que de quelques coups mais on en gagnera au fur et à mesure de l'aventure. On peut même utiliser des membres d'ennemis abattus, comme des bras, des jambes ou encore leur tête. Complètement barré, franchement gore et super immoral, voilà l'exemple type du jeu qui aurait du mal à exister autrement qu'en indépendant.

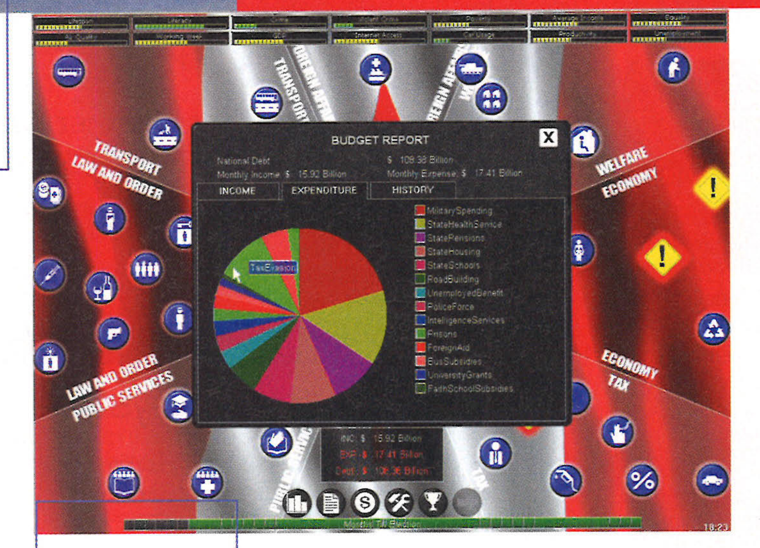
YAVIN



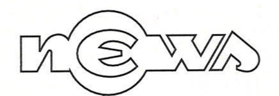
(Democracy) Bip bip bip… Défibillateur, vite, on le perd !



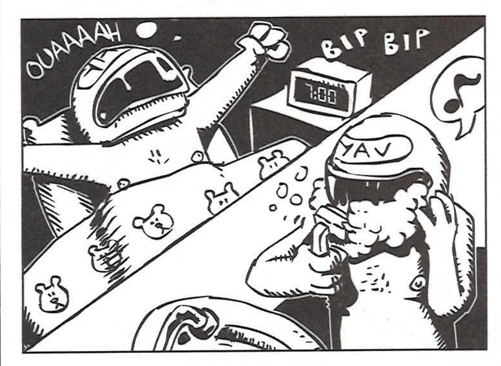
(Prof Fizzwizzle) Le petit robot nous course dès qu'il nous voit pour nous exploser la tête. Oh, le lourd.

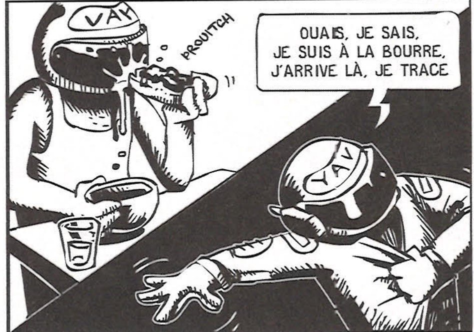


Après avoir goûté à Democracy, on n'ose plus dire que les femmes c'est compliqué.



La bourre, la bourre… toujours la bourre









Ça roule…



…pour Flatout 2 qui s'offre de jolies images inédites et s'annonce aussi déjanté que le premier opus. Le jeu sortira durant le premier semestre de cette année mais de toute façon, on a envoyé Faskil voir tout ça en Finlande. Il vous en reparle une fois qu'on l'aura dégelé.

Courrier des lecteurs

Salut les gars !

Comme je sais que vous ne parlerez de la bêta de Commandos Strike Forces que le mois prochain, je vous en ai fait deux jolies captures d'écran à filer aux autres lecteurs ! Rappelez-leur bien que le jeu est un FPS se déroulant dans l'univers de Commandos, le côté flingage de neurones en moins et l'action de grosses brutes en plus. Ouaiiis, du bourrin comme j'aime, ça va poutrer ! Bon, allez, je vous laisse. Continuez comme ça les boyz ! J'vous kiffe trop ! Bisous. Atomic.

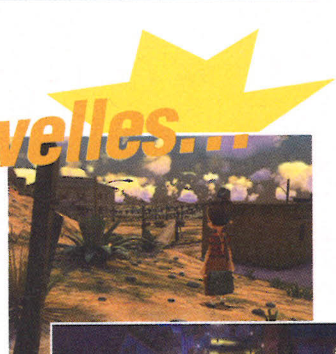
Encore du retard…

…pour l'extension d'Half-Life 2 : Aftermath… Ça tourne au sketch là, Gabe. Cette fois la sortie serait programmée pour le 24 avril si la météo est favorable, que le NASDAQ ne s'effondre pas et que Saturne n'entre pas en conjonction avec Pluton.



Et hop, deux nouvelles…

…images de Tony Tough 2. La date de sortie reste un profond mystère tout autant que ces images censées nous démontrer la surpuissance des cycles jour/nuit. Faudra penser à leur dire que les pages d'un magazine pour faire passer des animations, c'est pas ce qui se fait de mieux.





Jeune et rebelle

Bon, c'est officiel. Moi je ne comprends plus rien à la jeunesse. Alors qu'il y a des tas de programmes télé intéressants (si on prend soin de virer… houlà, plein de trucs), des consoles de jeu de toutes les tailles et de toutes les couleurs et tout plein de choses passionnantes à faire chez soi quand on a 10 ans (comme mélanger différents produits d'entretien et les boire), ces petites vermines trouvent encore le moyen de s'ennuyer.

Comme cet Allemand qui pour pallier l'inactivité à domicile a grimpé dans sa jolie voiture rouge à pédales pour s'élancer à contresens sur l'autoroute et tenter de rejoindre la chaumière de sa grand-mère, à quelques 400 kilomètres de là. Ses parents ne se sont même pas rendus compte qu'il avait disparu jusqu'à ce que la police leur ramène leur rejeton, frigorifié, mais indemne. On espère que ça lui servira de leçon et que la prochaine fois, il les fera dans le bon sens, ses 400 bornes.



Finalement…



…Condemned sortira bien sur PC. Ce titre que l'on a cru réservé à la Xbox 360 devrait débarquer fin mars ou début avril sur nos bécanes. Le mois dernier, Sega nous avait pourtant confirmé son annulation, alors ne manquez pas le prochain Joy pour un nouveau rebondissement.

« Chef, vous promettez de ne pas crier ? J'ai oublié les jumelles... »



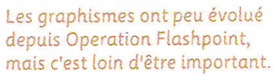
>Genre : Simulation militaire
>Éditeur : Encore indéterminé
>Développeur : Bohemia Interactive Studio / République Tchèque
>Sortie : Premier semestre 2006

ARMED ASSAULT



Les graphismes ont peu évolué depuis Operation Flashpoint, mais c'est loin d'être important.

En juin 2001, une petite société de la République Tchèque sortait ce qui devait devenir la référence ultime en matière de FPS réaliste : Operation Flashpoint. Cinq ans plus tard, après avoir vendu plus d'un million cinq cent mille exemplaires du jeu, Bohemia Interactive remet le couvert ! Armed Assault, que les mauvaises langues surnomment Operation Flashpoint 1.5, n'est pas un shoot them up, mais une simulation. Pour tout vous dire, il s'agit de la version grand public du Virtual Battlefield Systems, un outil d'entraînement utilisé entre autres par les Marines et les Services Secrets américains.





Vous réclamiez de la liberté d'action ?

Alors, c'est ça la guerre ?

Imaginez-vous de nuit en pleine campagne, vous marchez depuis deux kilomètres sous la pluie, les lunettes de vision nocturne vissées sur le crâne. Soudain, vous apercevez quelques oiseaux s'envoler d'un bosquet situé à une bonne centaine de mètres. Vous ordonnez à vos hommes de s'allonger au sol, vous sortez vos jumelles équipées d'un amplificateur de lumière et commencez à scruter les arbres. Une minute



passe, puis une autre. À l'horizon, vous reconnaissez la constellation de Cassiopée très bas dans le ciel. Vous avez intérêt à vous magner car d'ici moins d'une demi-heure le jour commencera à se lever et il sera alors impossible de s'approcher du camp adverse sans se faire repérer. Après dix minutes à vous abîmer les yeux devant l'écran, vous distinguez enfin un mouvement. Cette fois-ci, ce n'est pas le vent dans les arbres : deux hommes, des AK74 en bandoulière et ils semblent s'éloigner de vous. Au bout du viseur de votre MP5 SD, on distingue à peine leurs silhouettes. Vous faites signe à vos hommes de faire feu, vous pressez sur la détente et voyez les corps des ennemis s'affaisser sans bruit. Mieux vaut ne pas penser à ce qui serait arrivé si vous n'aviez pas vu ces oiseaux s'envoler...

Du réalisme à grande échelle

En utilisant un moteur 3D capable de « streamer » de vastes cartes, Bohemia a réussi à créer un environnement s'étalant sur plus de 200 km remplis d'arbres, d'animaux sauvages et de villages entiers où chaque bâtiment est accessible. Le jeu gère le passage du jour et de la nuit, reproduit fidèlement le mouvement des étoiles et même l'effet des intempéries.
La campagne solo, que vous pourrez aussi jouer en mode coopératif, vous proposera des missions basées sur des stratégies et des tactiques militaires authentiques. Vous aurez accès à un vaste arsenal d'armes et de véhicules que vous pourrez piloter : voitures civiles, blindés légers, chars d'assaut, hélicoptères de combat, etc. Tout ce matériel sera évidemment disponible dans le mode multiplayer qui accueillera jusqu'à soixante joueurs en plus des troupes dirigées par l'I.A..
Prévu pour le premier semestre 2006, Armed Assault semble bien armé pour nous faire patienter jusqu'à la sortie d'Operation Flashpoint 2 !

Dr. Loser

>Genre : Tactique temps réel qui décoiffe >Éditeur : 1C Company >Développeur : Best Way/Ukraine >Sortie prévue : mars 2006

FACES OF WAR

Faces of War est un jeu de stratégie temps réel sur la Deuxième Guerre mondiale… Hé non, attendez, ne partez pas ! Celui-ci, il a l'air vraiment bien, je vous jure ! Bon, c'est vrai, pendant les premières secondes de la présentation officielle (des images d'un débarquement dans le brouillard avec un moteur graphique qui sent très fort « 2004 »), je me suis dit que ce n'était qu'un énième clone de Codename Panzer et Blitzkrieg. Le fait que le jeu soit développé par un obscur studio ukrainien ne mettait pas non plus en confiance. Quand en plus le marketeux Russe de 1C Company a très sérieusement expliqué qu'il représentait le plus grand éditeur du monde puisque sa boîte vend des jeux à Moscou et à Vladivostok (plus de 9000 km de distance !), j'ai failli étouffer de rire. Mais ensuite j'ai remarqué qu'à l'écran les petits soldats qui se faisaient mitrailler avaient un comportement étrangement intelligent… En effet, dans Faces of War, les troufions se planquent ! Au lieu de rester debout à découvert et de se faire tirer comme des lapins, même si on ne leur dit rien, ils plongent dans les tranchées, s'agglutinent derrière les sacs de sable et essaient de pas prendre trop de balles dans la tête. Pour la première fois, un jeu de stratégie permettra de commander des troupes dotées d'une I.A. suffisamment perfectionnée pour qu'ils courent se cacher sans qu'on leur demande… En fait, au lieu du traditionnel gameplay à la Dune 2, où le décor sert surtout à faire joli et n'influence que très peu les combats, on a plutôt l'impression de regarder un FPS à la Call of Duty : on surveille les trajectoires des rafales, on progresse en cherchant à rester à couvert, chaque obstacle est utilisé pour se protéger des balles.

Je connais des FPS qui aimeraient bien avoir des graphismes comme ça…

Le poids des morts

Le temps que je digère cette information, à l'écran la maisonnette dans laquelle un groupe de GIs s'abritait a été entièrement détruite. Mais pas détruite parce qu'elle avait perdu tous ses points de vie, dans les autres jeux. Dans Faces of War, quand on tire un coup



L'artillerie mécanisée devrait être très efficace pour pulvériser les voisins pénibles.



Les canons disposeront de munitions explosives, perforantes…

Le moteur physique permettra enfin de ressentir le souffle des explosions.

de canon dans un mur ça fait un trou dedans, ça tue les gens qui sont derrière, ça traverse le mur de l'autre côté et ça explose dans la rue cinquante mètres plus loin. Et quand il y a trop de trous dans le mur, le moteur physique décide qu'il se casse la gueule, entraînant un bout de toiture avec lui et enfouissant les idiots qui faisaient la sieste en dessous. Le décor n'est plus inerte : tout l'environnement du jeu est constitué d'objets physiques sur lesquels on peut agir, ce qui change tout. Quand un obus hautement explosif souffle un bout de charpente et que des éclats de maçonnerie giclent dans tous les sens, non seulement c'est très spectaculaire et ça change la physionomie du champ de bataille, mais ça change aussi la physionomie du soldat qui se bouffe en pleine poire une brique projetée à 500 km/h. Encore plus incroyable, le moteur gère précisément balistique et pénétration : les rafales de mitrailleuse lourde peuvent traverser les murs, les roquettes anti-char qui arrivent de biais peuvent faire sauter un tank, ou bien ricocher sur le blindage et aller exploser un peu plus loin, déchiquetant des soldats malchanceux qui se trouvent pris par hasard dans une tempête de tuiles brisées…

Le choc des parpaings

Autre exemple impensable dans les STR tels qu'ils existent actuellement, j'ai vu les développeurs ouvrir le feu au canon à tir rapide sur le flanc exposé d'un Panzer. Les obus haute vélocité ont alors commencé à poinçonner méthodiquement les plaques d'acier latérales, chaque impact dessinant un petit trou bien net dans la coque. La localisation extrêmement précise des dégâts permet de déterminer l'affaiblissement du métal suite à des coups répétés au même endroit, jusqu'à ce que les tirs passent à travers et mutilent les hommes d'équipage assis derrière. Alors que Faces of War se veut un simple jeu d'action aux batailles spectaculaires, l'implémentation très poussée d'un puissant moteur physique pourrait bien en faire le jeu vidéo doté des combats les plus réalistes jamais réalisés… Par exemple les véhicules peuvent être immobilisés suite à la destruction d'une roue, ils peuvent basculer dans un fossé et se retrouver coincés, le moteur physique s'occupera de la propagation des incendies provoqués par les lance-flammes, mais aussi des effets de la neige, de la glace… On nous promet aussi une gestion poussée de l'équipement : chaque soldat transportera sa propre réserve de munitions et pourra ramasser à terre un casque abandonné, un chargeur de mitraillette ou un bazooka qui traîne. S'il n'a plus de cartouches, il pourra toujours se battre au corps à corps et castagner un adversaire à coups de crosse ! On nous parle d'une I.A. à plusieurs niveaux, permettant de diriger une équipe ou de se focaliser sur un seul soldat. Il y aurait aussi une gestion du moral, les trouillards préférant prendre la fuite plutôt que se faire tuer en obéissant aux ordres… C'est tellement ambitieux, tellement inattendu, ça paraît trop beau. Surtout que le jeu sort très bientôt ! On attend une version jouable avec impatience, histoire de vérifier qu'on n'est pas en train de nous jouer un nouveau Boiling Point.

Atomic

De bien belles images, comme on aimerait en voir plus souvent !

Employer un quadruple canon de 20 mm contre de l'infanterie est un peu bourrin, mais plutôt efficace.





Pour son premier jeu exploitant l'Unreal Engine 3, Epic a décidé de faire un grand retour aux sources. Si vous trouviez les deux derniers Unreal trop mous, réjouissez-vous : les physiques de ce nouvel épisode ont été complètement revues et s'inspirent de celles du vénérable UT sorti en 1999. De plus, les développeurs ont décidé de supprimer les modes de jeu Double Domination et Bombing Run qui faisaient un peu figure de gadget, et de mettre l'accent sur du bon vieux deathmatch, des cartes de duel et du CTF. Objectif : imposer Unreal Tournament 2007 comme la nouvelle référence des FPS conçus pour la compétition.



Bon, tu la fais cette photo ? Je pourrai pas tenir longtemps, c'est horriblement lourd ce truc !

Le meilleur d'UT et d'UT2004

Mais contrairement à Quake 4 dont le multi ne s'adressait qu'aux hardcore gamers, UT2007 proposera aussi un gameplay fun favorisant le travail d'équipe en récupérant les éléments qui ont fait le succès d'UT2004 : des tonnes de véhicules et un mode Onslaught encore plus poussé qu'Epic a baptisé Unreal Warfare. Le concept de ce dernier n'est pas encore définitif, mais aux dernières nouvelles il s'agirait de campagnes multijoueurs enchaînant plusieurs cartes liées entre elles. Chaque équipe tentera de conquérir du territoire pour arriver jusqu'à la base ennemie et la détruire. Le tout sera parsemé d'objectifs secondaires et, si Epic n'a pas abandonné l'idée, il se pourrait même qu'il y ait des ressources à gérer comme dans les jeux de stratégie en temps réel. Les neuf véhicules d'UT2004 seront de retour dans le camp « Axon » tandis que leurs ennemis, les « Necris », auront accès à un arsenal totalement nouveau. Mais ce n'est pas tout : si tous les véhicules sont occupés, il vous suffira de sauter sur un skateboard anti-gravité et d'utiliser votre grappin pour vous faire tracter par un buggy ou, si vous voulez passer dans Vidéo Gag, à un chasseur monoplace.

UNREAL TOURNAMENT 2007

>Genre : Tuerie à grande échelle
>Éditeur : Midway Games
>Développeur : Epic Games, Inc/États Unis
>Sortie prévue : 2006

UT2007 devrait proposer au moins 18 véhicules, dont 9 inédits.

De 7 à 77 ans

Afin de toucher le maximum de joueurs possible, Epic s'est fixé comme but de rendre UT2004 encore plus accessible que Battlefield 2. Tout d'abord, afin que vous puissiez rapidement vous situer, l'apparence du terrain et des bâtiments évolue en temps réel en fonction de l'équipe contrôlant la zone où vous vous trouvez. Le jeu devrait aussi intégrer un système de commandement, probablement géré par l'intelligence artificielle, qui vous guidera vers l'action et vous suggérera des objectifs. Tout cela reste au conditionnel car les développeurs n'ont pas encore finalisé le gameplay. Pour tout vous dire, ils en sont encore à tester de nouvelles idées et vu le peu de chose que nous avons pu voir du jeu, il y a fort à parier qu'UT2007 ne sorte pas avant de nombreux mois. Tout ce que nous savons, c'est que le titre doit paraître en 2006, qu'il sera précédé d'une démo multiplayer et que la version PC est prioritaire sur la version PS3.

Dr. Loser

Les outils d'édition et la finesse des textures permettront de créer le premier mod de chasse aux points noirs.




WINTER CHALLENGE
Avec **Winter Challenge**, prenez part à plus de 20 épreuves différentes dans les 4 grandes disciplines que sont le ski alpin, le bobsleigh, le saut à ski, et le ski de fond et remportez les plus grandes compétitions internationales.
Retrouvez, à travers plusieurs modes de jeu, plus de 30 équipes nationales, plus de 700 athlètes et près d'une centaine de pistes en solo comme en multijoueurs.
Disponible le 16 février 2006 sur PC CD Rom
3+
www.pegi.info
PC CD
CYANIDE
FOCUS HOME INTERACTIVE
Plus d'infos sur:
WWW.WINTER-CHALLENGE.COM
NVIDIA
Sport24.com
Tout le sport 24h/24
INFOSPORT
LA CHAÎNE SPORT DE TPS
Fédération Française de Ski

RUGBY 06

GENRE
Sport

ÉDITEUR
Electronic Arts

DÉVELOPPEUR
EA Sports / Canada

SORTIE PRÉVUE
Printemps 2006



Ka mate ! Ka ora ! Tenei Te Tangata Puhuruhuru, nana i tiki mai whakawhiti te ra...

Le rugby ? En voilà un sport étrange ! Quand l'arbitre signale qu'un adversaire est hors jeu, cela signifie que vous pouvez le recoiffer avec vos crampons. Et après s'être arraché un œil ou mordu une oreille (voire l'inverse), les joueurs se bourrent la gueule ensemble, comme de vrais gentlemen. Après tout, un scalp à la main, les indiens fumaient bien le calumet de la paix pour enterrer la hache de guerre... Les temps ont changé, les hommes aussi, mais les rituels restent les mêmes. Pour gagner en réalisme, les studios EA Sports ont cette année mis l'accent sur la violence des chocs entre les joueurs et sur les moyens - plus ou moins licites - utilisés. Cependant, pour voir une goutte de sang, comme dans la série Fight Night consacrée à la boxe, il faudra encore patienter. Après une version 2004 calamiteuse et un opus 2005 encourageant, cette nouvelle mouture devrait ravir tous les fans de rugby. Les licences sont nombreuses (sélections nationales, équipes de clubs...) et les nouveautés particulièrement bien pensées. En plus des plaquages hauts, qui peuvent se solder par une blessure d'un adversaire trop remuant ou l'expulsion temporaire du coupable, le gameplay a été enrichi dans un seul but : accélérer le jeu et éviter qu'il ne soit trop souvent haché par des mauls et des mêlées.

Troisième mi-temps

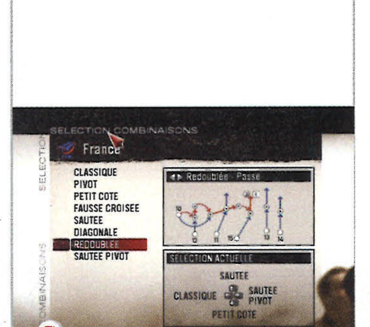
Afin de dynamiser les rencontres, les développeurs ont intégré de nouveaux gestes. Sur une touche, il est par exemple possible de reprendre le match sans attendre que les joueurs des deux équipes ne s'alignent pour la remise en jeu. Et lorsqu'une pénalité est sifflée en votre faveur, vous pourrez décider de la jouer à la main, pour bénéficier de l'effet de surprise. Enfin, après un plaquage ne vous bloquant pas les bras, le gameplay permet d'effectuer une passe avant de toucher le sol. Une passe hasardeuse certes, mais qui laisse vivre le ballon ! Ça a l'air tout bête comme détail, mais cette possibilité évite les regroupements durant lesquels il faut marteler les touches du clavier comme un taré. Par ailleurs, dans chaque équipe, certains joueurs arborent une étoile jaune. Cela signifie qu'ils sont au-dessus du lot techniquement (ndFumble : J'ai eu peur...) et qu'ils peuvent facilement transpercer les lignes adverses, avec un « cadrage-débordement » explosif ou une accélération fulgurante. Mais le rugby est autant basé sur la tactique que le physique. Vous devrez donc choisir parmi une foule de schémas afin de ressortir au mieux le ballon suite à un regroupement. Bref, cette version 2006, prévue pour le printemps, présente toutes les qualités nécessaires pour séduire les fans de ce sport, voire les simples amateurs, tant sa jouabilité s'avère intuitive, et son plaisir de jeu, immédiat. Reste à savoir si Rugby 06 sortira dans une édition « Collector », avec une chope de bière débordant de mousse pour fêter la troisième mi-temps comme il se doit...

Socrates





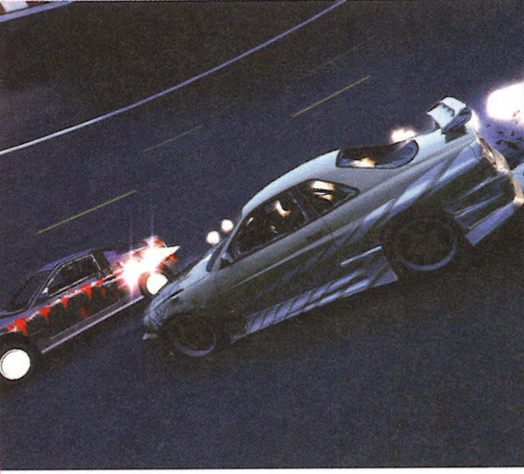
Le système de touche se décompose en deux phases : choix du receveur et lancé.



Il en faut des neurones pour comprendre ça. Plus que pour poser nu dans un calendrier !



Question : qu'y a-t-il de plus jouissif que de dépasser votre adversaire quelques mètres avant la ligne d'arrivée ? Réponse : Transformer sa voiture en passoire à coups de minigun, la faire exploser avec un missile puis percuter son épave encore fumante juste avant de terminer la course en première position ! Si en plus vous pouvez faire ça en plein vol après avoir enchaîné deux loopings en mode turbo, c'est l'orgasme assuré. En concevant Crashday, les développeurs de Moon Byte ne prétendaient pas réinventer la roue. Ils ont simplement récupéré le meilleur de Carmagedon, Twisted Metal, Need For Speed et Flat Out. Rien que ça. Le résultat est un mélange improbable de pilotage, de tuning, de stock-car, de cascades et de deathmatch. En mode carrière, vous devrez enchaîner une suite d'épreuves pour augmenter votre réputation et gagner de l'argent ce qui vous permettra d'acheter de nouveaux véhicules et de les améliorer en changeant les suspensions, la taille des jantes, l'aileron ou les autocollants. Très important les autocollants dans une course de stock-car. La version que nous avons essayée offre un choix de douze bolides, allant de l'ersatz de Lamborghini au Hummer en passant par la voiture de police et le pickup peint aux couleurs du drapeau américain. Vous préférez évidemment les engins les plus lourds et les plus blindés pour les combats d'arènes où l'objectif est tout simplement de détruire les poubelles de vos adversaires. Lors des courses et des concours de cascades, mieux vaut privilégier l'accélération et la vitesse, bien qu'il devienne difficile de s'en sortir vivant à bord d'une bagnole de sport lorsque les armes sont autorisées sur la piste !



J'espère que son assurance couvre les dommages causés par les missiles.



Ah bah forcément, elle va marcher beaucoup moins bien maintenant !



GENRE
Ceinture obligatoire

EDITEUR
Atari Corporation

DÉVELOPPEUR
Moon Byte Studios/ Allemagne

SORTIE PRÉVUE
fin février 2006

CRASHDAY

Perforation, collision, explosion

Au cas où vous ne l'auriez pas encore compris, Crashday est avant tout un jeu d'arcade. Les accélérations sont violentes, les vitesses de pointe dépassent les 300 km/h, et les courbes se négocient en s'aidant des barrières de sécurité ou en s'appuyant sur les voitures adverses. Certains parcours sont remplis d'obstacles, de virages relevés et de rampes permettant de faire des sauts de plusieurs centaines de mètres ce qui donne au titre un petit air de Trackmania bien sympathique. Le multijoueur, proposant de jouer à huit joueurs en LAN ou sur Internet, promet aussi de bonnes parties de rigolade grâce à ses modes de jeu où il faut conserver un drapeau ou au contraire passer la bombe aux adversaires avant qu'elle n'explose. En plus, la possibilité de former des équipes pourrait ajouter un côté tactique inédit. Si tout se passe correctement, Crashday sera mis en vente à la fin du mois. Le jeu est déjà bien optimisé et parfaitement fluide, il ne reste plus qu'à espérer que ce gameplay un peu fourre-tout tienne ses promesses sur la durée.

Dr. Loser

L'éditeur de circuits est d'une simplicité déconcertante.







Vos papiers s'il vous plait !

En 2008 : pour la première fois, l'humanité connaît enfin la paix. C'est une ère de prospérité et de bonheur universel, faite de fleurs et de papillons, de dinosaures en peluche et de rires d'enfants courant nus dans les champs. Un monde merveilleux empli de poneys magiques, d'arcs-en-ciel lumineux et de rivières de chocolat... Hélas, d'infâmes terroristes, qui s'étaient jusque-là tapis dans l'ombre, déclenchent alors une guerre globale contre la civilisation. Ils attaquent les grandes métropoles et massacrent d'innocents civils ! Choqués, les peuples civilisés de la Terre s'organisent et créent la WOFOR (World Force), qui sera l'armée des gentils dans cette grande Guerre contre la Terreur. L'épreuve s'annonce difficile : en effet, personne ne comprend les motifs de ces attaques et les objectifs de l'ennemi (à mon avis, c'est juste qu'ils ne supportent pas les bisounours, que toute cette guimauve les fait gerber et qu'ils cassent tout dans le seul but de passer à la télé). Encore plus préoccupant, les Chinois refusent de coopérer avec la WOFOR, ne répondent plus au téléphone et trafiquent des trucs louches dans leur coin... Bigre, ça ne m'étonnerait pas que tout ça dégénère rapidement en batailles de tanks dans les rues de quelques grandes capitales !

GENRE
STR contemporain

ÉDITEUR
Monte Cristo Games

DÉVELOPPEUR
Digital Reality/Hongrie

SORTIE PRÉVUE
Mars 2006

WOFOR WAR ON TERROR



Attention : quand vos amis tirent au RPG, ne restez pas bêtement debout derrière. eux.



Les terroristes avisés achètent toujours des minibus avec toit ouvrant.

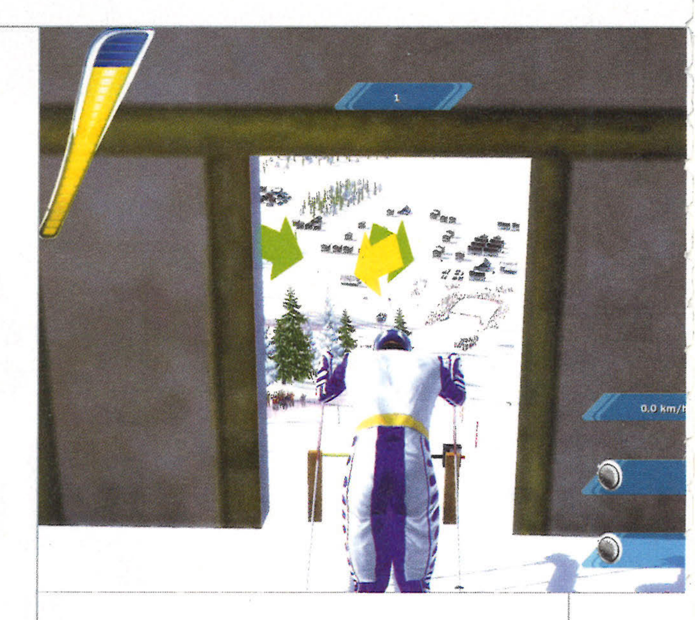
Impression de déjà vu

Je ne sais pas exactement quels monuments historiques on aura l'occasion de rectifier au lance-roquettes, mais le jeu devrait compter 26 missions, réparties parallèlement entre les trois factions jouables. Dans un anglais approximatif, les développeurs hongrois nous promettent, je cite, « de l'héroïsme, de l'honneur et des sacrifices ultimes, alors que le sort du monde repose sur les épaules d'hommes et femmes courageux qui n'ont pas peur des conséquences de leurs actes et combattent les terribles dangers surgis du fin fond de l'inconnu mortel ». Miam miam, ça s'annonce pas du tout indigeste tout ça, vous reprendrez bien une tranche de saindoux ? Sur le plan technique, le jeu tournera sur une version améliorée du moteur graphique de la série Afrika Korps.
On connaît déjà bien l'animal : en à peine deux ans, ce ne sera rien de moins que le cinquième titre de stratégie temps réel reposant sur cette technologie. Visuellement ça se présente bien, mais la bêta que nous avons reçue date du mois de novembre dernier et elle est tellement instable qu'il est encore difficile de se rendre compte de ce que donnera le résultat final. Mais comme pour les jeux précédents, l'I.A. et l'interface sont les principaux points d'inquiétude : pour espérer jouer dans la cour des grands, WOFOR va devoir prouver que ses concepteurs ont su tenir compte des critiques. Avec un pathfinding solide, un adversaire intelligent et des troupes plus faciles à contrôler, il pourra peut-être concurrencer le superbe Act of War : Direct Action. Dans le cas contraire...

Atomic







Oh, surprise ! Un autre titre reprenant le thème des sports d'hiver pointe le bout de son nez. Il est même prévu en rayon en plein milieu des vacances scolaires. Au moins, ceux qui n'ont pas le budget pour partir sur les sommets enneigés pourront tâter de la poudreuse sur PC, le bronzage en moins. À l'instar de Ski Racing 2006, le ski alpin est mis à l'honneur par le biais de différentes disciplines : slalom, super G, etc. Mais Winter Challenge ne propose pas seulement de foncer tête baissée sur vos deux spatules. Ici, les joies de la glisse seront également présentes grâce au bobsleigh et au ski de fond. Ça promet d'intenses moments de plaisir, vraiment j'y crois dur comme fer. Enfin, pour le bobsleigh, ça devrait plutôt bien se passer ; mais pour le ski de fond, c'est une autre histoire. Soyons honnêtes, ce n'est pas la discipline la plus fun en vrai. Alors en virtuel, j'ose à peine imaginer le résultat. Prévoyez les tubes de Guronsan pour activer votre palpitant, histoire de grappiller quelques sensations lorsque vous dépasserez un concurrent à 5 km/h. Mais trêve de mauvaise langue, car cette version bêta se limite uniquement aux épreuves de ski alpin. Ce qui s'avère suffisant pour profiter d'une descente ou deux, tester les fixations et voir si la neige est bonne.

WINTER CHALLENGE

GENRE
Ski of Persia

ÉDITEUR
Focus Home Interactive

DÉVELOPPEUR
Cyanide Studios/France

SORTIE PRÉVUE
16 février 2006



Même après une chute à grande vitesse, le skieur garde ses bâtons et ses skis, quel pro !

Remonte pente intégré

Niveau impression de vitesse, Winter Challenge s'en sort bien. Je le trouve même plus intense que Ski Racing 2006. Tout comme la sensation de glisse sur les différents types de neige, c'est plutôt réussi. Pour le reste, l'animation du skieur est un poil trop raide et les environnements manquent de détails. Rien de catastrophique pour autant... En revanche, j'ai vraiment du mal à prendre du plaisir dans la descente d'une épreuve officielle : la moindre faute mène à l'élimination ! Percuter un poteau, c'est la chute assurée avec un retour à la case départ. Idem si vous avez le malheur de louper une porte. Afin de ne pas frustrer totalement le joueur, Cyanide a prévu une option nommée « Back in Time » qui permet, comme son nom l'indique, de revenir dans le temps. La méthode semble simple : une pression sur une touche du clavier stoppe le skieur dans son élan et le ramène en arrière jusqu'à cinq secondes. À vous de choisir le moment opportun pour relancer l'action et éviter la faute que vous avez commise. Un système astucieux que des petits malins n'hésiteraient pas à exploiter. Qu'à cela ne tienne, le nombre d'utilisation du Back in Time est limité pour empêcher les d'abus. Reste donc à voir si les épreuves de Bobsleigh et de ski de fond se montreront intéressantes. Si Winter Challenge ne s'annonce pas comme le jeu de glisse le plus fun de 2006, il peut éventuellement se trouver un public. Réponse lors du test avec l'encadré exclusif : Winter Challenge est-il jouable avec des moufles ?

Cyd



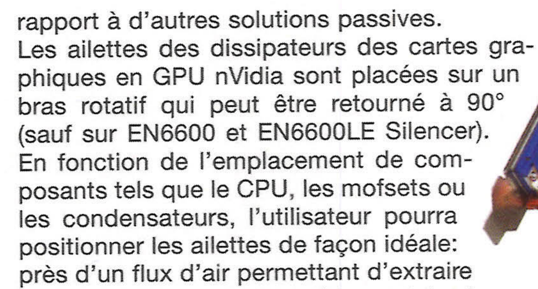
Ici, la moindre faute ne pardonne pas. Attention à ne pas trop s'approcher des portes.



Concilier performances... et silence

Le refroidissement passif - donc totalement silencieux- est au coeur des préoccupations d'ASUS. Plus qu'un phénomène marginal, ASUS décline bon nombre de ses gammes de cartes graphiques en version silencieuse. Dans le monde du silence, il y en a maintenant pour tous les goûts, tous les budgets et toutes les configurations.

Le ventilateur est de loin la solution de refroidissement la plus répandue sur les cartes graphiques. Bien que très efficace, cette méthode souffre d'un gros handicap: le bruit induit par la vitesse de rotation du ventilateur. De nos jours, la chasse au bruit est de mise: il n'est rien de plus horipilant que de subir le bruit de sa ventilation lorsqu'on regarde un bon film.
A celà s'ajoute le fait que les applications gourmandes en ressources tendent à solliciter la carte graphique... et par voie de conséquence son ventilateur qui est condamné à tourner aussi vite que possible pour évacuer la chaleur générée par la carte.
Et lorsque le ventilateur s'encrasse, lorsqu'il tombe en panne, c'est la carte graphique qui rend l'âme.

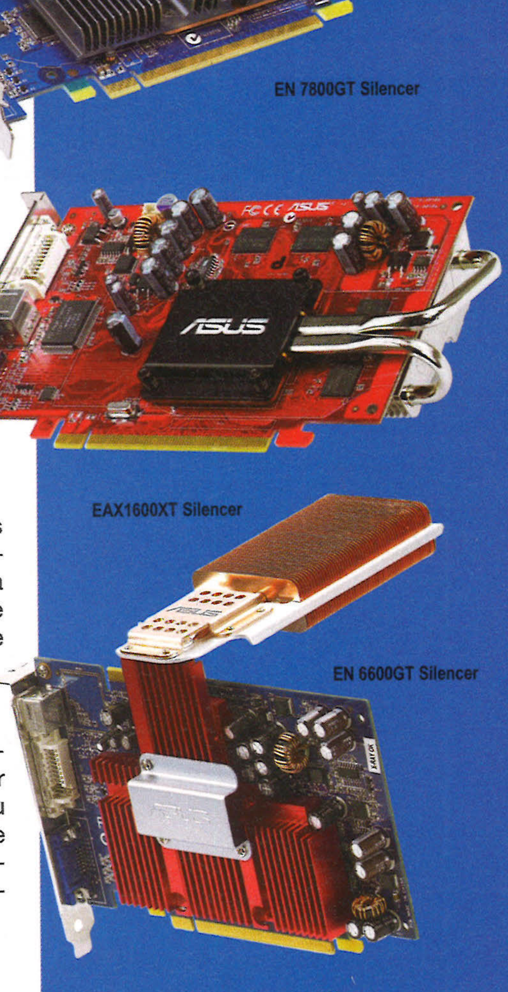



PLUS GRANDE SURFACE D'ÉCHANGE

Le refroidissement passif "*Silent Cool*" repose sur un dissipateur passif. Pourquoi est-il aussi gros ? Tout simplement pour accroître au maximum la surface d'échange thermique et ainsi extraire au mieux la chaleur générée par le processeur graphique. Le système de *heat-pipe* (caloduc) caché et les ailettes sont faits de cuivre (un métal réputé pour son excellente faculté à conduire la chaleur), ou d'aluminium. Le "*Silent Cool*" est assez proche de ce qui se fait dans l'univers du refroidissement de CPU. Dans le meilleur des cas, il permet une réduction de température allant jusqu'à 40°C par rapport à d'autres solutions passives.
Les ailettes des dissipateurs des cartes graphiques en GPU nVidia sont placées sur un bras rotatif qui peut être retourné à 90° (sauf sur EN6600 et EN6600LE Silencer). En fonction de l'emplacement de composants tels que le CPU, les mofsets ou les condensateurs, l'utilisateur pourra positionner les ailettes de façon idéale: près d'un flux d'air permettant d'extraire l'air chaud du boîtier et loin des zones ou composants sensibles à la chaleur. Sur l'EAX 700 Silencer, la solution retenue est encore plus audacieuse puisqu'elle consiste à placer le VPU ATI sur la haut de la carte (et non vers le bas comme d'accoutumée). La chaleur dégagée sort vers le haut du boîtier... directement dans le flux d'air de la ventilation du châssis... d'où elle est expulsée par la ventilation système.

DES GAMMES COMPLÈTES

Non content de se distinguer par ses performances, ASUS met à présent clairement le cap sur le Silence. Et il y en a pour tous les goûts, pour toutes les gammes de performances et pour tous les budgets. De l'EAX 700 Silencer architecturée autour du VPU ATI Radeon X700LE, à la sur-puissante EN7800GT Silencer, chacun trouvera chaussure à son pied.
Il est aujourd'hui possible de se construire une machine performante et silencieuse... et d'avoir le choix des armes !



EN 7800GT Silencer

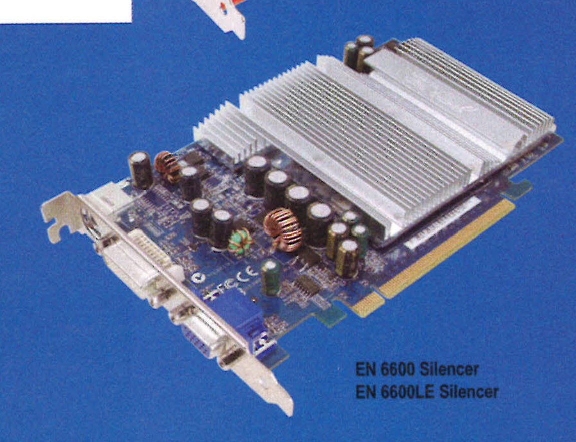
EAX1600XT Silencer

EN 6600GT Silencer

EAX700 Silencer

LES MODÈLES "SILENCER" DISPONIBLES

Nom commercial	Processeur graphique	Mémoire vidéo
EN 7800GT Silencer	NVIDIA GeForce 7800 GT	256 Mo DDR3
EAX 1600XT Silencer	ATI Radeon X1600XT	256 Mo DDR2
EN 6600GT Silencer	NVIDIA GeForce 6600GT	256 Mo DDR3
EN 6600 Silencer	NVIDIA GeForce 6600	256 Mo DDR
EN 6600LE Silencer	NVIDIA GeForce 6600LE	128 Mo DDR
EN 6600LE Silencer	NVIDIA GeForce 6600 LE	256 Mo DDR
EAX 700 Silencer	ATI Radeon X700LE	256 Mo DDR



EN 6600 Silencer
EN 6600LE Silencer



Eurocops : à nous de vous faire aimer l'Europe !

La fonction zoom permet d'admirer l'épaule en gros plan. Super pratique !

EUROCOPS

GENRE
Counter Strike : Condition Zero

ÉDITEUR
CrazyFoot Gamestudios

DÉVELOPPEUR
CrazyFoot Gamestudios/ Pays-Bas

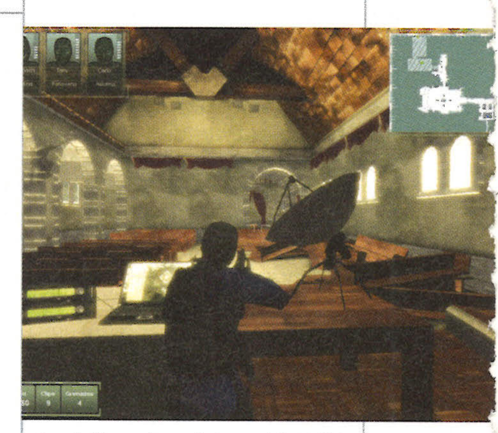
SORTIE PRÉVUE
23 février 2006

Moi, l'Europe, j'aime pas trop ça. Bah oui : déjà, d'une, c'est plein d'étrangers. On nous parle de paix durable, fraterniser avec les Boches, avec les Rosbifs… Et puis quoi encore ? On ne va pas renier comme ça nos racines, l'héritage culturel de nos ancêtres ! Qui serions-nous, sans l'atavisme chauvin qui nous définit en tant que Nation, sans la fierté simplette qui constitue le cœur de notre identité gauloise ? Rapprocher les peuples politiquement, économiquement, culturellement… Franchement, est-ce bien raisonnable ? Pouvons-nous prendre un tel risque ? Quand tout va mal, en situation de crise, chacun connaît la solution : il nous faudrait une bonne guerre ! Depuis longtemps, les Européens ont recours à cet infaillible remède. Au cours du seul XXe siècle, pour résoudre leurs problèmes, ils ont eu besoin de déclencher pas moins de trois guerres mondiales (deux réussies et une gâchée par la faute des Américains). Si le pacifisme bêlant des europhiles venait nous priver de l'option militaire, c'est tout un pan de notre souveraineté qui disparaîtrait ! Et puis, entre nous, apaiser les disputes par la conciliation, les compromis, la négociation… Ça manque un peu de panache, non ? Discuter calmement avec ses voisins plutôt que de beugler et de les tailler en pièces à coups de sabre, je trouve que c'est pas très viril comme attitude. Rien que pour ça, on devrait être contre l'Europe. Mais d'un autre côté, il y a quand même des choses que j'aime bien en Europe. L'Eurovision, par exemple.

Complètement indispensable.

Certes, difficile de se passer d'un évènement culturel aussi considérable. Et en cherchant bien il existe un deuxième argument en faveur de l'UE : Eurocops ! Cet étonnant jeu de tir développé par les Néerlandais indépendants de CrazyFoot permettra de diriger six prestigieux groupes anti-terroristes (SAS, NOCS, GSG9…) dans pas moins de six missions, chacune comportant un décor différent, pour une durée totale d'au moins trois longues heures ! Exploitant toute la puissance du fameux Serious Engine, Eurocops se déroulera dans plusieurs entrepôts, tous remplis de caisses modélisées avec un réalisme remarquable (une carte accélératrice 3D sera probablement nécessaire pour profiter pleinement des graphismes). Chose étrange, la plaquette publicitaire prétend qu'il s'agit d'un FPS, pourtant on joue à la troisième personne, en vue de dos : je n'ai pas eu de mal à m'en apercevoir, parce que l'épaule du tireur vient régulièrement masquer la cible qu'on essaye de viser. Aucune difficulté non plus pour remarquer que les ennemis n'ont pas d'I.A., que les armes sont ridicules et que les bruitages et les animations sont un petit peu atroces. De légers détails qui ne seront probablement pas corrigés dans la version finale, puisque le jeu est déjà terminé depuis plus de six mois. Mais ne perdons pas espoir ! On sent bien qu'Eurocops a le potentiel pour devenir un des meilleurs titres de l'année 2001… J'y crois à fond.

Atomic



Les infâmes terroristes ont installé une parabole dans une église.



GENRE
Yabon Banania
ÉDITEUR
Anuma Interactive
DÉVELOPPEUR
Ascaron Entertainment/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Février 2006

THE GREAT ART RACE

Au lieu de bosser sérieusement sur Sacred 2, Ascaron a décidé de nous sortir un petit jeu de plateau familial et vaguement éducatif sur PC. L'histoire est simple : nous sommes en 1918, et cinq nièces et neveux doivent rassembler la collection de tableaux de maîtres de leur oncle, qui a été volée. Celui qui en rapportera le plus héritera de toute sa fortune. Et justement, selon son docteur, il ne tiendra pas beaucoup plus que deux ans, le vieux schnock.



Les graphismes aussi datent des années 20.

Bonne année Tonton ! Et bonne santé, c'est le plus important !

Avec un capital de 150 000 dollars, vous devrez voyager à travers le monde, de Tokyo à New York, pour ne rater aucune vente aux enchères, pour briller en société ou encore pour piller les ressources naturelles des colonies (tabac, thé, cacao, soie, café). Emprunter en banque, jongler avec la bourse, prendre des cours d'expertise en art, partir en expédition dans la jungle et flatter le tonton gâteux... tout cela est une question de temps et d'argent. La moindre erreur, et c'est la faillite ! Le sujet semble amusant, mais j'ai du mal à imaginer des potes ou une famille entière scotchée devant un PC pour jouer à ce jeu. Surtout plus d'une partie. Déjà, l'interface ne se révèle pas des plus agréables pour un gameplay qui propose à cinq personnes de faire leurs actions tour à tour... Enfin, au moins on peut arrêter et recommencer quand on veut. Je vais m'accrocher et vous tester ça. Mais bon, je ne sais pas si vous le méritez vraiment.

Fumble

GENRE
Mise en abyme
ÉDITEUR
Nobilis
DÉVELOPPEUR
4HEAD Studios/ Allemagne
SORTIE PRÉVUE
Février 2006

BACK TO GAYA

Les fabuleuses aventures de Boo et Zino. C'est le sous-titre. Je vous le colle ici, sinon il ne me restera plus assez de place pour vous parler de ce jeu d'action pour enfants, tiré d'un dessin animé que je ne connais pas. La seule chose que je puisse dire c'est que ça semble assez sympa. Les habitants aux oreilles pointues de Gaya sont tout petits, mais ça ne se remarque que lorsque Boo l'inventeur et Zino le héros débonnaire se retrouvent dans le monde réel pour récupérer un objet magique indispensable à la survie de leur belle Gaya. Là, ils vont se battre sauvagement contre de pauvres bestioles que l'on écrase du pied normalement (cafards, souris, Reyda). Ils rencontreront même le créateur de leur show télévisé ! Ça devient tordu... En tout cas, les graphismes ne semblent pas trop laids. Si les décors s'annoncent un peu simplistes, mais quelques textures se révèlent étonnamment fines et de bon goût. On remarquera aussi les cinématiques de qualité. Ça me faisait presque envie d'y jouer jusqu'à ce que j'essaye quelques niveaux : maniabilité pas terrible et animations saccadées au menu. Beurk, ça plombe un peu l'ambiance. En plus, le gameplay ne me paraît pas super évolué. Un peu de combats, un peu de plateforme, un peu de courses hyper faciles. On verra bien si ça réveille mon âme d'enfant. Si j'en ai une.

Fumble



Zino n'a rien à envier à Lara Croft.



Les phases de courses rivalisent avec celles de Crazy Frog Racer (voir dans les tests).



TYCOON CITY NEW YORK

GENRE
Sim Rockfeller
ÉDITEUR
Atari
DÉVELOPPEUR
Deep Red/ Grande-Bretagne
SORTIE PRÉVUE
Février 2006

Qui n'a jamais rêvé d'être un magna de l'économie ? Un roi du commerce bourré de pognon, qui ouvre des chaînes de magasins avec son propre nom sur la vitrine ou qui rachète des marques en difficulté pour deux roubles, dégraisse, puis revend l'affaire avec un gros bénéfice ? Qui veut gagner des millions ? Bah moi je veux bien, surtout si ça se passe comme dans New York City Tycoon, où il suffit de poser des commerces intelligemment et de les décorer selon le goût local pour se faire des tonnes de thune. Tout cela n'implique bien évidemment aucune vilaine chose genre virer des gens, exploiter ceux qui restent, utiliser des techniques commerciales honteuses, etc. Ce type de réalité ne siérait guère à un jeu grand public pour papa-maman.

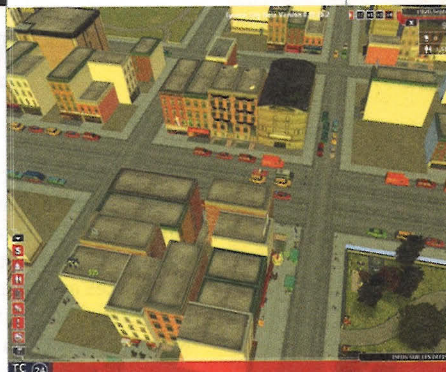
Des filtres vous permettront de contrôler l'importance de vos bâtiments en termes de beauté, sécurité, profit, pollution... Ah non pas pollution, ça c'est partout.



Histoire de ne pas perdre une goutte de cash, je stocke mes clients sur le toit.

If I can make it there

Donc voilà, à vous de construire Greenwich Village pour en presser les habitants jusqu'au moindre dollar. Immeubles, restaurants, épiceries, maisons de la presse, jazz clubs, discothèques, cinémas, parcs, etc. L'important c'est de plaire à la population locale. Et les étudiants de ce célèbre quartier de New York ont besoin de cybercafés pour downloader des MP3, de boutiques de photocopie pour récupérer tous les cours du seul mec qui bosse à la fac, de fringues pas chères, de hamburgers et bien entendu, de bars. Quelques défis à relever aideront les mauvais gestionnaires à aiguiller correctement leurs dépenses, pour faire face à la concurrence d'autres entrepreneurs et de la ville elle-même. Une fois que Greenwich sera finalisé (il faut même construire les monuments historiques soi-même !), le jeu débloquera le quartier suivant. Et ainsi de suite, jusqu'à compléter New York.

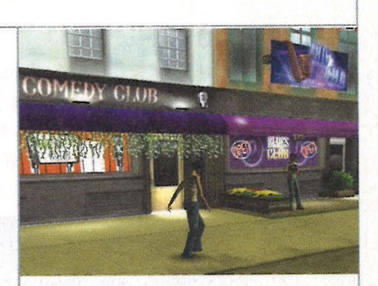


La 3D de TCNY est plutôt maniable et on se dirige facilement à travers la ville.

I'll make it anywhere

Et ça ne devrait pas être trop dur. Le gameplay semble assez simpliste et je ne pense pas que l'on puisse vraiment perdre à ce jeu. Tout au plus, on aura du mal à rentrer dans le top Ten des richesses locales. Bâtir la grosse pomme se fait d'une main, en lisant Joystick de l'autre. C'est voulu, pour le public visé. C'est-à-dire tout le monde.
Et bizarrement, ce n'est pas si désagréable que ça... reste à définir si NYCT est un vrai jeu ou un passe-temps. En attendant, j'espère que Deep Red améliorera un peu son interface et surtout la stabilité de son titre, qui plante irrémédiablement lorsqu'on sort du niveau de détail minimum. Cela explique les screenshots bien laids. C'est dommage puisque sans ce problème, les graphismes s'annoncent plutôt sympas. À noter que l'ambiance sonore et musicale devrait aussi se montrer digne du lieu.

Fumble





GENRE
Arrête ton char
ÉDITEUR
Techland
DÉVELOPPEUR
Comgame 576/Hongrie
SORTIE PRÉVUE
Février 2006

ARMY RACER

Avant de commencer, je veux savoir lequel d'entre vous vend du crack aux développeurs. RÉPONDEZ ! Non parce que bon, voilà qu'on me file un jeu mettant en scène des courses de voitures sur des bases militaires. J'adore les bagnoles et je suis sûr que les militaires sont des gens très gentils, mais fusionner les deux univers, ça me laisse un peu perplexe. D'autant que la bêta ne propose rien d'autre que de simples joutes motorisées sur des tracés peu imaginatifs, sans exploitation réelle de l'environnement. Le jeu ne s'annonce pas pour autant totalement pourri. Les voitures sont amusantes à conduire et il y a des petites animations rigolotes comme des hélicoptères évoluant dans le ciel alors qu'on trace comme un fou sur les pistes. Army Racer propose une bonne vingtaine de circuits répartis dans le monde entier et poussera le vice jusqu'à nous envoyer cramer la gomme sur la piste d'un porte-avions. On gagne des sous, on achète de nouvelles voitures (sur 20 disponibles), et il est même possible de les customiser avant de retourner glaner des victoires pour débloquer les courses suivantes. Ça devrait donc rester un peu banal, pas ultra moche, mais loin d'être beau et pour l'instant c'est à peu près tout. Reste à voir le résultat final, je ne prends pas beaucoup de risque si je vous dis que ça ne sera pas un hit en puissance. En attendant, j'aurai tout de même appris un truc : on peut faire des tonneaux avec une Lada autrement qu'en la recyclant.

Yavin





Ah, hmm, faudrait peut-être penser à tourner...



Une Lada dans un jeu, c'est le monde à l'envers.

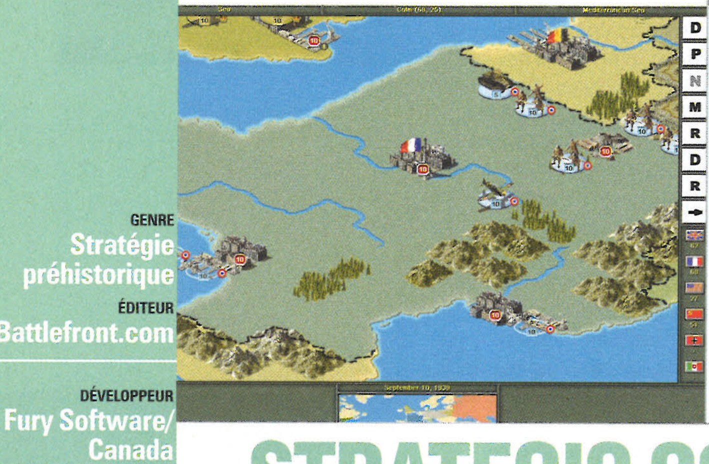
GENRE
Stratégie préhistorique
ÉDITEUR
Battlefront.com
DÉVELOPPEUR
Fury Software/ Canada
SORTIE PRÉVUE
Février 2006

STRATEGIC COMMAND 2 BLITZKRIEG

Généralement, chez Battlefront.com, c'est pas des rigolos : spécialisé dans les simulateurs guerriers bien hardcore, cet éditeur s'est particulièrement illustré avec l'excellente série des Combat Mission. Pourtant je ne sais pas trop quoi penser de leur futur Strategic Command 2... Avec plus d'un an de retard sur le planning, ce jeu de stratégie ambiance 39-45 devrait sortir sous peu. Visuellement, le machin est à peu près aussi sexy que Miss France 1927. O.K., les wargames petit budget sont rarement jolis, mais quand même ! Là où ça devient embêtant, c'est qu'on ne sait pas du tout si ça sera intéressant. En effet, notre version bêta d'évaluation n'avait pas d'I.A., du coup pour l'essayer j'ai été obligé de jouer contre moi-même, en commandant alternativement les Allemands et les Alliés. Pour les attaques surprises, c'est pas le pied. L'absence totale de documentation et le faible nombre de scénarios proposés n'aidaient pas non plus à se faire une idée très poussée des mécanismes du jeu. On dirigera l'effort de guerre des grandes nations, sur le plan militaire mais aussi économique, scientifique et diplomatique, mais sans trop rentrer dans les détails. À première vue, question complexité on sera plus proche de Panzer General que de Hearts of Iron. Pas très encourageant tout ça... Mais n'enterrons pas l'ours avant d'avoir vendu sa peau : on attendra la version test pour se faire un avis.

Atomic

On ne pourra jouer qu'en Europe, pas question cette fois d'envahir le Japon.



Vaudrait mieux que le jeu soit plus réussi que cette carte de France.




HEROES V
OF MIGHT AND MAGIC®
DÉCOUVREZ LE JEU
EN AVANT-PREMIÈRE.
LE BÊTA-TEST
EST OUVERT !
Soyez parmi les premiers à assister au renouveau du monde fantastique d'Heroes of Might and Magic® V !
Choisissez vos héros, développez vos châteaux, recrutez vos créatures et défiez les armées adverses.
N'attendez plus, le bêta-test vient d'ouvrir ses portes ! Pour en savoir plus, rendez-vous sur
www.mightandmagic.com
- Mars 2006 -
12+
www.pegi.info
PC
DVD
ROM
POINT OF VIEW
NIVAL INTERACTIVE
UBISOFT
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.





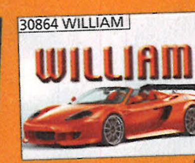




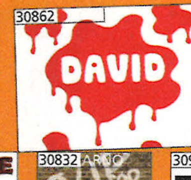
















1 PRÉNOM PERSO

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence Prénom(s) au 81122
Ex: 30938Gwenaelle au 81122

CATALOGUE
Encore plus de logos perso:
SMS> PERSOS au 81122

La *perso* fonctionne avec tous les logos de cette page. Ex:34116 FARIDA

OFFRIR
Offrir un logo perso :
OFFRIR+Référence+Prénom au 81122
Ex: OFFRIR 30938 Gwenaelle











30850 MANON · 30854 NADINE · 30806 CHARLOTTE GAETAN · 30937 ARTHUR (FBI ARTHUR SPECIAL AGENT) · 34116 FARIDA

2 +5500 SONNERIES

TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

CATALOGUE COMPLET
Recherche par nom:
SMS> PartieDuTitre au 81122
Ex. PAR au 81122 pour "Le PARrain"
TÉL> 0899 70 2001

Recherche par thème:
Pour plus de sonneries dans un thème donné comme +50 Reggae! 1563:
SMS> CodeThème au 81122
Ex. 1563 au 81122 pour Reggae
TÉL> 0899 70 2001

ÉCOUTE & REMIX
TÉL> 0899 70 2001
Pour préécouter toutes les sonneries, choisir parmi plusieurs versions et télécharger bien sûr. Une sonnerie + est disponible en plusieurs versions, M signifie qu'elle existe en version Mini (-5 secondes).

100% QUALITÉ
Nos sonneries sont téléchargées automatiquement dans la meilleure qualité possible pour votre mobile: mono, polyphonique jusqu'à 40 tons, Hifi...

RAP, RNB
1, 2 step ... M 52796
A perte de vue ... NEW 51524
Angel ... NEW 51374
Art de rue ... M 55607
Belsunce breakdown ... M 56612
C'est tout ce qu'on a ... NEW 51557
Ca fait plaisir ... M 52861
Can I have it like that ... NEW 51375
Candy shop ... M+ 52589
Don't forget about us ... NEW 51566
Elle me contrôle ... M+ 52609
Et c'est parti ... M+ NEW 52011
Ever blazin ... NEW 51162
Femme like U ... M+ 53747
Get your number ... NEW 51414
How we do ... M+ 52571
I'm not Scoobidoobidoo (soupe aux choux) ... M 51069
I'm sorry ... NEW 51334
In da club ... M+ 54158
Indigal ... NEW 51565
L'unité ... NEW 51342
Le son des bandits ... 56054
Let me love you ... M+ 52558
Lonely ... M+ 52779
Ma philosophie ... M+ 52369
Marginal ... NEW 52994
Pas sans toi ... M+ 51140
Pense à moi ... M 51221
Petit frère ... M+ 55610
Premier sur l'ghetto ... NEW 51573
Stickwitu ... NEW 51520
Still D.R.E. ... M+ 54246
Testify ... NEW 51556
Unbreakable ... NEW 51589
+650 Rap! ... 1554

POP, ROCK
All about us ... M NEW 51244
Bad day ... M+ 52549
Don't cha ... M 51186
Hotel California ... M+ 56765

POP, ROCK (suite)
Ich will ... 54385
La tortura ... M+ 51056
No bravery ... NEW 51560
One ... NEW 51567
Paint it black ... M+ 55750
Regarde nous ... NEW 51578
Say it ain't so Joe ... NEW 51539
Smoke on the water ... M 55427
Stairway to heaven ... 56790
Suddenly I see ... NEW 51583
Tripping ... M NEW 51267
You're beautiful ... M 52948
+950 Pop/Rock! ... 1561
+60 Rock'n roll! ... 1581

ROCK FRANÇAIS
100ème étage ... 51357
Alice et June ... 51315
Caravane ... M+ 52688
En tête à tête ... NEW 51385
J'ai demandé à la lune ... M 56096
L'aventurier ... M 56097
Le vent nous portera ... 56769
Little Hily ... NEW 51549
Tout le bonheur du monde ... M+ 52469
+210 Rock Français ... 1548

HARD ROCK
Amerika ... M+ 52362
B.Y.O.B. ... M 52870
Back in black ... 54392
Duality ... 52014
Fear of the dark ... 54408
Hell bells ... + 55273
Highway to hell ... + 55688
Thunderstruck ... 54393
+100 Hard Rock! ... 1543

VARIÉTÉS
Adieu jolie Candy ... 53786
Aimer jusqu'à l'impossible ... NEW 51401
Allumer le feu ... M 56228
Désenchantée ... 56214

VARIÉTÉS (suite)
Et dans 150 ans ... NEW 51540
Face à la mer ... M+ 53903
Hymne à l'amour ... 54013
J'ai encore rêvé d'elle ... NEW 55615
Je ne suis pas un héros ... M+ NEW 51239
Je ne vous oublie pas ... 51324
Je te promets ... M 54555
Je viens du Sud ... M+ 52470
L'aigle noir ... + 55690
L'envie ... NEW 51402
La rivière de notre enfance ... M+ 52329
Le casse de Brice ... M+ 52632
Le Roi Soleil-Mon essentiel ... M+ 52687
Le Roi Soleil-Tant qu'on rêve encore ... NEW 51306
Les lacs du Connemara ... + 55331
Les rois du monde ... 56512
Ma religion dans son regard ... M 51210
Ma vérité ... NEW 51562
Marie ... M 55818
Mistral gagnant ... M+ 54200
Mon amant de St-Jean ... 55545
Ne partons pas fâchés ... M 51279
Nolwenn Ohwo! ... NEW 51530
Petite soeur ... M 52937
Que je t'aime ... + 56225
Santiano ... M+ NEW 55944
T'es pas cap Pinocchio ... M+ 51120
Un ange frappe à ma porte ... NEW 51490
Un monde parfait ... M+ 52639
Vivo per lei ... 54320
+1080 Variétés! ... 1564
+20 Comédies musicales! 1574
+30 Humour! ... 1598

DANCE, ELECTRO
Axel F (2005) ... M+ 52923
Call on me ... M+ NEW 52460
Chihuahua ... M+ 54121
Every single day ... M+ 51099
Hung up ... M+ NEW 51283
I will survive ... + 56631
In love with myself ... NEW 51544
Louxor, j'adore ... NEW 51582
Love Generation ... M+ 51209
Pinocchio en hiver ... 51348
Popcorn ... M+ 56094
Popcorn remix (2005) ... M 51167
Push ... NEW 51412
Rocket in the sky ... NEW 51554
Space soap (la soupe aux choux) ... M 51007
+440 Dance! ... 1559
+50 Disco! ... 1580

ZOUK, REGGAE
Beaux dimanches ... NEW 51519
Bouger bouger ... M+ 52860
Buffalo Soldier ... M+ 56333
Flamme ... M+ 52013
La dernière danse ... M+ 52093



35126 + DE SYMBOLES SMS> SYMBOLES au 81122 · 38467 + DE CHEVAUX SMS> CHEVAUX au 81122 · 38671 + DE CHATONS SMS> CHATONS au 81122 · 38536 + DE BRRRR... SMS> BRRRR au 81122

ZOUK, REGGAE (suite)
Les démons de minuit (zouk) ... NEW 51579
San Ou (la rivière) ... M+ 52966
Un gaou à Oran ... 52008
+60 Zouk! ... 1565
+70 Reggae! ... 1563
+10 Ska! ... 1592
+30 World! ... 1582

RAGGA, DANCE HALL
Hey sexy Wow ... M 52933
+50 Ragga! ... 1535

ITALIE, LATINO
La Camisa Negra ... M 51156
Obsession ... M+ 53887
Sara perche ti amo ... 53282
Ti amo ... M 55568
+70 Latin! ... 1579
+20 Italie! ... 1594

RAÏ, ORIENTAL
Abdel Kader ... M+ 55435
Baida mon amour ... 52414
Josephine ... M 52802
Ya rayah ... 55334
+80 Raï! ... 1562

ASIA POP, BOLLYWOOD
Dilwale Dulhania Le Jayange ... 53854
+10 Asia pop! ... 1532
+50 Bollywood! ... 1538

CLASSIQUE, JAZZ
Bolero ... 55176
Carmina burana ... M 55723
La flûte enchantée ... 55795
+40 Classique! ... 1558
+60 Jazz! ... 1560

CINÉ, TV
1492, Christophe Colomb ... + 56090
24 heures chrono ... 53411
24 heures-Sonnerie de la CTU ... 53422
9 semaines 1/2-You can leave your hat on ... 54503
Agence tous risques ... M+ 56826
Aladdin-Ce rêve bleu ... 52474
Amélie Poulain ... M+ 56633
Amicalement vôtre ... M+ 56603
Beetlejuice ... 55967
Benny Hill ... M 56820
Bodyguard-I will always love you ... 53011
Braveheart ... M+ 55968
Buffy contre les vampires ... 56616
Carrie ... NEW 51593
Chapi Chapo ... M+ 56650
Charmed ... + 56852
Dirty Dancing-Time of my life ... M+ 53713
Dragon Ball GT ... M+ 54343
Dragon Ball Z ... M+ 56789
Freddy ... NEW 51592
Friends-Thème ... M+ 56617
Ghost-Unchained melody ... + 56464
Ghostbusters-SOS fantômes ... 56263

CINÉ, TV (suite)
Goldorak-Là haut, là haut ... + 56654
Grease ... + 56754
Great Teacher Onizuka ... 56029
Gym Tonic (émission TV) ... 55958
Halloween ... M 54000
Il était une fois dans l'Oued ... NEW 51330
Il était une fois dans l'ouest ... + 56658
Il était une fois en amérique ... 56249
Jag ... M 52759
James Bond-Thème ... M+ 56639
Jeux interdits ... M+ 56792
K2000 ... 56847
Kill Bill-Twisted Nerve ... 52196
Kirikou et les bêtes sauvages-L'enfant nu ... NEW 51541
L'exorciste-Au commencement ... 52386
L'exorciste-Tubular Bells ... M+ 56740
La 7ème compagnie ... M+ 53023
La beuze-99 Luftballons ... + 54139

3 OFFREZ!

Offrez un logo, un logo avec prénom perso, une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001 Précisez le numéro de votre ami(e) au lieu de votre propre numéro.
SMS> OFFRIR+... au 81122
Exemples: OFFRIR 52369 au 81122
OFFRIR 34116 FARIDA au 81122

La Boum ... + 56655
La famille Adams ... + 56893
La panthère rose ... M+ 56629
La soupe aux choux ... M+ 56040
La soupe aux choux (La Denrée remix) ... M+ 52753
Le bon, la brute et le truand ... + 56657
Le clan des siciliens ... M 56250
Le dernier des Mohicans ... M 52670
Le flic de Beverly Hills-Axel F ... M+ 56076
Le gendarme de St Tropez-Thème ... M+ 56073
Le grand blond avec une chaussure noire ... + 56038
Le monde de Narnia ... NEW 51509
Le Parrain ... M+ 56072
Le pont de la rivière Kwaï ... 56005
Le seigneur des anneaux-Thème ... 53487
Les aventures de Rabbi Jacob ... M+ 56272
Les bronzés font du ski ... M+ 56948
Les bronzés font du ski (JC Dusse remix) ... NEW 51506
Les Bronzés-Darla Dirladada ... + 56957
Les chevaliers du Zodiaque ... 56983
Les choristes ... M+ 53793
Les mystères de l'ouest ... + 56816
Les Simpsons ... M+ 56615
Les têtes brûlées ... 56891
Les tontons flingueurs ... 55794
Lord of war ... NEW 51575
Mac Gyver ... + 56730

CINÉ, TV (suite)
Magnum ... M 56682
Malcom ... 54888
Maya l'abeille ... M+ 56601
Midnight Express ... M+ 56002
Mission Impossible 1-Thème film ... M+ 54750
Mission Impossible 2-Thème film ... 54046
Mission Impossible-Thème série TV ... M 56635
Mon nom est personne ... + 56253
NCIS ... M+ 52780
Olive et Tom ... M+ 56714
Pirates des Caraïbes ... M+ 54959
Plus belle la vie ... M+ 51132
Psychose (scène de la douche) ... NEW 51577
Pulp Fiction-Misirlou ... M+ 56641
Rocky III-Eye of the tiger ... M+ 56718
Samouraï de l'éternel ... 53065
Sex and the City ... 56813
Stargate Atlantis ... M+ 52760
Stargate SG-1 ... M+ 56843
Starsky & Hutch ... M+ 56651
Titanic-My heart will go on ... M+ 56742
Top Gun-Take my breath away ... M+ 56890
X-Files ... + 56614
Yu-Gi-Oh! ... + 54362
+400 Films! ... 1553
+210 Séries! ... 1551
+100 Dessins animés! ... 1556

PUBLICITÉS
Areva 2004-Funky Town ... + 56200
Dim ... M+ 56604
Nutella-Glorious ... 53425
Royal Canin-Le Professionnel ... M+ 56039
Toutouyoutou ... NEW 54609
Toutouyoutou (Fitness remix) ... NEW 51532
+130 Publicités! ... 1557

PAILLARD, FÊTES
J'ai la ... qui colle ... 56112
+10 Chansons paillardes! 1573
+20 Fêtes/Événements! ... 1539

BRUITAGES
Pin Pom (Pompier) ... M+ 56647
Signal aéroport ... 54696
Sirène de police américaine ... 54887
Sonnerie vieux téléphone ... + 54453
+10 Divers/Jingle! ... 1566

HYMNES, RÉGIONS
Hymne Algérie ... M+ 56668
Hymne Corse ... + 55092
Hymne Italie ... M 56663
Hymne La Marseillaise ... M+ 56660
Hymne Portugal ... M+ 56720
L'internationale ... M+ 56951
Le chant des partisans ... 55428
Tiens, voilà du boudin! ... 52062
+60 Hymnes! ... 1552
+10 Musiques régionales! ... 1540
+10 Musiques militaires! ... 1537
































38646 + DE TUNING SMS> TUNING au 81122

4 +3500 LOGOS

TÉLÉCHARGER
Un logo fixe ou animé:
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122

Encore plus de logos, autres thèmes:
SMS> LOGOS au 81122

5 LOGOS ANIMÉS

Encore plus de logos animés: SMS> ANIMES au 81122





ASPHALT 2
44441
NEW
44351
colin mcrae rally 2005
44360
44050
44339
Winter Games
44052
Skate & slam
44209
ACB 2004-2005
Maria Sharapova TENNIS
44348
COCOTO KART RACER
COURSE
+ de COURSE SMS> COURSE au 71111
SPORT
+ de SPORT SMS> SPORT au 71111
THE FAST AND THE FURIOUS
44425
DUCATI EXTREME
44007
AFRICAN RALLY
44108
2 FAST 2 FURIOUS
44349
CALIFORNIA GAMES
44228
Midnight Bowling
44421
NEW
MIDNIGHT BILLIARD
44088
NEW
44468
ULTIMATE SPIDER-MAN
44402
44045
JEUX DE SOCIÉTÉ
+ de JEUX DE SOCIÉTÉ SMS> SOCIÉTÉ au 71111
Blokus
44388
CHESSMASTER
44061
SOLITAIRE
44411
SUDOKU GARDEN
44418
PMGA MINIGOLF
44417
44405
2005 REAL FOOTBALL
44173
PRINCE of PERSIA LES DEUX ROYAUMES
44454
LES PETITS CHEVAUX
44456
NEW
FRUIT MACHINE 2
44194
Facile le jeu mobile...
CHOISISSEZ,
TÉLÉCHARGEZ
...JOUEZ !
...avec persomobiles
AGE of EMPIRES II MOBILE
ZOO TYCOON 2 MOBILE
44079
STRATÉGIE
+ de STRATÉGIE SMS> STRATÉGIE au 71111
325 900
FLIPPER
+ de FLIPPER SMS> FLIPPER au 71111
NEW YORK NIGHTS SUCCESS IN THE CITY
44089
NEW
44451
44445
NOUVEAUTÉS
Totally Spies
Très craquant, ce jeu inspiré du dessin animé est un véritable condensé d'actions. Les couleurs sont vives et les héroïnes attachantes.
Notre avis:
44450
TOTALLY SPIES
Call of Duty 2
Des déserts Africains aux plages normandes, revivez la Seconde Guerre Mondiale! Call of Duty 2 est un excellent jeu de guerre!
Notre avis:
44429
CALL OF DUTY 2
Prince of Persia: 2 Royaumes
Quelle claque visuelle ! Le jeu est fluide et très intuitif, sans jamais tomber dans la linéarité, une réussite totale.
Notre avis:
44454
PRINCE OF PERSIA L2R
Mystery Mansion Flipper
Très joliment fait, ce flipper version série B sur prend par son ambiance et ses nombreux effets de lumière.
Notre avis:
INCONTOURNABLES
Metal Slug™ 2
Marco de retour dans ce jeu d'action bourré d'humour. Graphismes magnifiques, action déjantée. Metal Slug sur mobile, ça déchire!
Notre avis:
44440
METAL SLUG 2
Big Muncher
Attention, classique instantané. Trop fun!
44229
BIG MUNCHER
Notre avis:
Age of Empires II
Devenez un fin stratège avec ce superbe jeu!
Réf: 44405
Notre avis:
Brother in Arms
Un jeu de guerre super beau et prenant!
Notre avis:
New York Nights
Une vraie simulation de séduction!
44089
NEW YORK NIGHTS
Notre avis:
INFOS PREVIEWS
Flippers
Tous les meilleurs flippers sur votre mobile: Gti, Hat Trick, Mystery, Munsters...
SMS> FLIPPER au 71111
Jeux 3D
De plus en plus de jeux mobile adoptent la technologie 3D, les consoles portables n'ont qu'à bien se tenir! Liste des jeux 3D compatibles avec votre mobile:
SMS> 3D au 71111
À venir!
X-Men Legends II
Need For Speed underground 2
Un jeu de bagnoles tunées qui s'annonce très chaud!
44433
44470
NEW
GREAT!
MYSTERY MANSION FLIPPER
NEW
44469
SIBERIAN STRIKE
44046
Might and Magic
44054
44442
NEW
test QI
stress test
44105
44440
METAL SLUG
6
+500 JEUX MOBILE
TÉLÉCHARGER
C'est aussi simple que de télécharger un logo ou une sonnerie!
TÉL> 0899 70 2001
Choix "Vous connaissez la référence"
Ex: 44089 pour New York nights
COMPATIBILITÉ
Les jeux sont compatibles avec Bouygues, Orange et Sfr et la plupart des téléphones Java Alcatel, BenQ, Lg, Motorola, Nokia, Panasonic, Sagem, Samsung, Sanyo, Siemens, Sharp, Sony Ericsson... Vérifier la compatibilité avant de télécharger: référence au 61111. Ex: 44420 au 61111 pour Astérix.
SMS+ 61111
SMS+ 71111
+ D'INFOS + DE TESTS
Nous avons décrit précisément et donné notre avis sur tous nos jeux! Pour tout savoir sur un jeu, envoyez sa référence au 61111. Ex.: 44194 au 61111 pour tout savoir sur Fruit Machine.
+ DE JEUX + DE NEWS
Notre catalogue comporte plus de 500 jeux! Pour recevoir la liste de tous les jeux compatibles avec votre mobile, envoyez le style de jeu au 71111. (Ex: SPORT au 71111 pour les jeux de Sport) ou:
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Jeux"
44389
MEDIEVAL COMBAT
THE KING OF FIGHTERS
44439
Astérix SAUVER OBELIX
44420
COMBAT
+ de COMBAT SMS> COMBAT au 71111
MONOPOLY TYCOON
44090
44403
LES 4 FANTASTIQUES
44106
ANCESTRAL BIRD
PLATEFORME
+ de PLATEFORME SMS> PLATEFORME au 71111
Totally Spies!
NEW
44450
RAYMAN 3
44048
Retrouvez
10000Jeux!
sur votre mobile
SFR
Accès direct Jeux par le portail SFR
> Rubrique Jeux*
> 10000Jeux!
ou envoyez (sms non surtaxé) :
10000JEUX au 31313
+ de 450 jeux disponibles!
Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
Des nouveautés toutes les semaines pour VOTRE mobile!
* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser
44435
TOTAL OVERDOSE
44188
RAINBOW SIX LOCKDOWN
INFILTRATION
+ d' INFILTRATION SMS> INFILTRATION au 71111
BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD
44416
SPLINTER CELL CHAOS THEORY
44102
CALL OF DUTY 2
NEW
44429
INFORMATIONS CONSOMMATEUR
Tarifs: 0899: 1,35 € + 0,34 €/MN 61111: 0,35 € 71111: 0,50 € 81122: 1,5 €
Remboursement (incompatibilité): Envoyez votre demande à Persomobiles / TSA 19968 / 75839 Paris cedex 17 en précisant votre numéro de téléphone, sa marque, son type, date et heure de votre appel et la référence. Après vérification nous vous rembourserons la communication ainsi que le timbre. Wap: Pour télécharger une image couleur, un jeu ou une sonnerie poly/hifi, votre mobile doit être configuré wap. Si ce n'est pas le cas, faites-le activer par votre opérateur. Copyrights: copyright d'un logo ou d'un jeu envoyez COPY+référence au 51111, 0,20€. Votre numéro de téléphone sera enregistré dans notre base si vous appelez par le 0899. Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et supression des données nominatives vous concernant (écrivez même adresse que le remboursement).
Mineur(e)s, demandez l'autorisation à vos parents avant d'appeler !
COMMENT TÉLÉCHARGER?
TÉLÉCHARGER
1 Notez la référence (Ex: 56072).
2 Commandez, au choix:
SMS> Référence au 81122
Commande en 2 SMS seulement!
Exemple: envoyez 56072 au 81122 pour la sonnerie du Parrain.
TÉL> 0899 70 2001 Choix "Vous connaissez la référence".
MNITEL> 3617 PERSOMOBILES
3 Votre mobile reçoit votre commande quelques secondes plus tard!
SMS+ 81122
Persomobiles est un service Pixtel RCS Paris 353 078 140
Pixtel
7 BRUITAGES
TÉLÉCHARGER
TÉL> 0899 70 2001
SMS> Référence au 81122
CATALOGUE COMPLET
TÉL> 0899 70 2001
Aboiement chien 66001
Boite à meeeeuh 66121
Boite à musique NEW 66138
Bruits érotiques 66069
Chant Tyrolien 66004
Cigales 66104
Corne de supporter 66130
Cri de Tarzan 66053
Délire chinois 66009
Fou rire 66012
Miaulement chat 66013
Pet... "Euh... désolé, la tartiflette" 66118
Pets 66014
Rire démoniaque 66114
Rots 66016
Sifflet (Ouah, le canon) 66019
Vieux klaxon 66129
Vieux téléphone 66026
Voix d'aéroport 66020
Youyous arabes 66111
Voix "Allo ! Ici la gendarmerie !" 66051
Voix "Appel à toutes les unités" 66098
Voix "Décroche, allez, décroche !" 66035
Voix "Décroche, sinon j'te fais bouffer la neige" 66119
Voix "Espèce de p'tit con !" 66045
Voix "Mais foutez moi la paix !" 66094
Voix "Nous zafons les moyens..." 66041
Voix "Ouvrez, police !" 66044
Voix "Qui c'est qu'a pété ?" 66068
Voix "Si ça se trouve, c'est mon portable qui sonne !" 66048
Voix "Wazzzzha ?" 66101
+ 130 Hifi! 1546

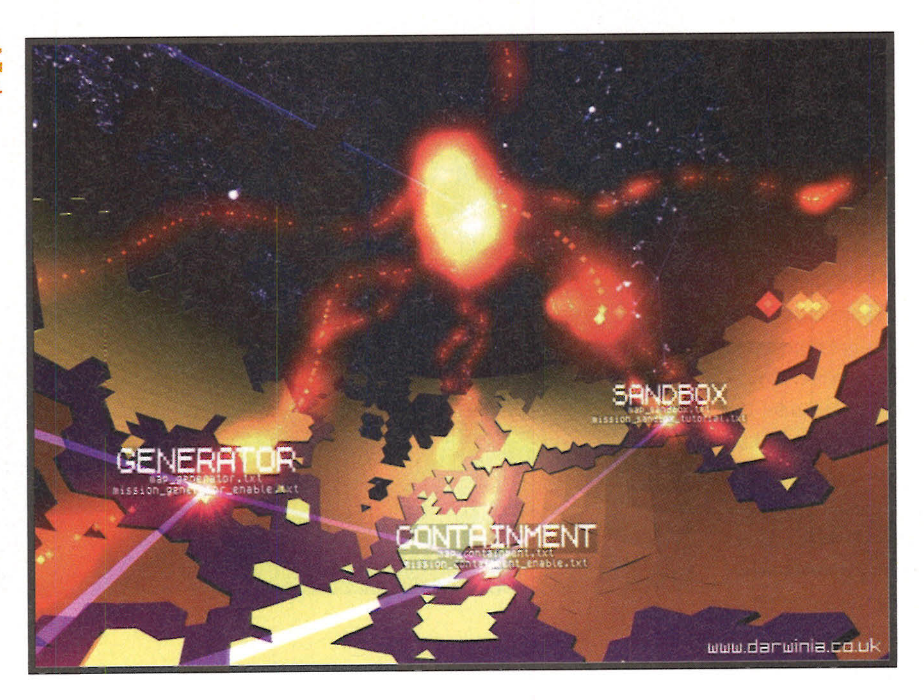


Le prix de l'indépendance

PAR YAVIN

Encore un dossier sur l'indé ? Eh oui, encore, car si le jeu vidéo indépendant affiche un présent très fourni, qu'en est-il du futur ? Quels sont les enjeux qui se cachent derrière tout ça et qui a plutôt intérêt à bien vite récupérer ces futurs talents ? Déjà quelques sociétés affichent leurs ambitions et, oh surprise, il ne s'agit pas de parfaits inconnus.

Darwinia, porte-drapeau du jeu indépendant.



Pour commencer et puisque ça ne semble pas encore très clair pour tout le monde, il est peut-être sage de revenir sur ce qu'est réellement un jeu indépendant. Une problématique simplissime de prime abord mais finalement bien plus complexe quand on se penche un peu plus avant sur la question. Je ne vais pas vous faire le coup de la définition du mot « indépendant », vous disposez tous d'un dictionnaire à proximité au cas où le sens profond vous échapperait.

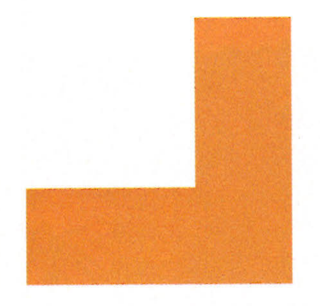


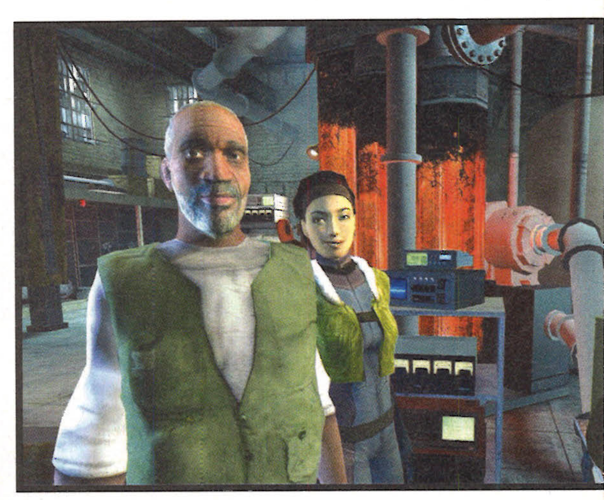
P.E.U.R., euh, F.E.A.R.



Oasis, tactique et super fun.

Mais que trouve-t-on réellement derrière ce mot ? Qu'est-ce qu'un développeur indépendant ? Lorsqu'on pose la question à nombre de gens du milieu, la réponse est toujours la même. Pour la majorité, être indépendant c'est pouvoir développer un jeu dans son coin, sans subir la pression tenace d'un gros éditeur colérique qui vous tapote dans le dos en demandant quand est-ce que ce foutu titre sera terminé. C'est par extension la liberté créative, la possibilité de développer ce qu'on veut sans que personne ne vienne dire qu'il s'agit d'une idée absurde, suicidaire ou, pire, commercialement non viable. Le développeur indépendant n'est donc subordonné à personne et fait ce que bon lui semble, sans avoir le moindre compte à rendre. Ne nous voilons pas la face, c'est un peu là le rêve de tout développeur disposant d'un quotient intellectuel supérieur à 2. Surtout à partir du moment où l'on ne prend en compte que cet aspect libertaire sans s'intéresser au douloureux revers de la médaille. Car être indépendant, au-delà de la bien jolie image teintée de trois grosses couches d'utopie, c'est aussi s'exposer à une kyrielle d'autres contraintes pas nécessairement plus enthousiasmantes.





Un jeu de toute beaut... oui bon Half-Life 2 quoi.

EPICERIE FINE

Je vous jure que je ne suis pas payé pour promouvoir ce site mais si ce n'est pas déjà fait, foncez sur http://www.gametunnel.com et allez voir les récompenses des meilleurs jeux de 2005. Beaucoup ont déjà été évoqués dans Joy mais vous pourrez mettre la main sur pas mal d'autres. De la réflexion au sport en passant par les jeux de stratégie ou de plates-formes, il y en a vraiment pour tous les goûts.

MORT SUR LE COÛT ?

Le problème principal du développeur indépendant et ça ne devrait pas vous surprendre outre mesure, c'est



L'Indie Games Conference.

bien entendu l'argent. Car pour développer un jeu il faut disposer d'une équipe, pour que cette équipe puisse travailler il lui faut des outils (matériels et logiciels), un toit et même de quoi manger. Ah et à boire aussi, parce que ces gens-là sont comme nous. Ils ont besoin d'un gosier bien hydraté pour décompresser un bon coup en regardant Fumble imiter une poule en claquant des aisselles. Enfin, eux, ils n'ont pas Fumble mais sûrement un autre pitre du même genre. Ensuite, tout dépend de ce que l'on veut faire. Il est évident que d'excellentes productions comme Oasis ou Darwinia ne requièrent pas le budget titanesque de blockbusters type Half-Life 2 ou F.E.A.R. Mais ce manque cruel de moyens explique aussi pourquoi on trouve essentiellement des « petites » productions dans le monde de l'indé. Ne vous étonnez donc pas de voir une masse de jeux en 2D aux graphismes parfois un peu sommaires. C'est nettement moins coûteux que lorsqu'on doit passer par la douloureuse case « achat de moteur 3D » et tous les outils de développement qui vont avec. Le problème est donc avant tout financier et si on ne dispose pas d'une petite mise de départ, il est bien difficile de se lancer à corps perdu dans l'aventure. D'un autre côté, cela peut avoir ses avantages, car quand on est techniquement limité et qu'un barrage de contraintes s'installe juste sous notre nez, les idées germent aussi plus facilement. Ça peut sembler absurde mais il est toujours plus difficile de se focaliser sur l'essentiel quand on dispose de moyens illimités par opposition à des contraintes forçant à se démener pour sortir quelque chose de très abouti sur le plan ludique.

LE NERF DE LA GUERRE

Cela veut-il pour autant dire qu'il est impossible de faire une grosse prod' sans le support d'un éditeur ? Oui et non… Le problème ne vient pas tant de là que du système actuel qui ne laisse pas beaucoup d'autres possibilités. Un gros jeu complet peut coûter plusieurs millions d'euros et très peu de gens dans le monde vidéoludique sont capables d'aligner de telles sommes sans sourciller. Quand on tente de démêler le pourquoi du comment de cette problématique on en arrive vite à s'arracher les cheveux tant tout semble coincé dans une logique immuable et déprimante. On serait alors tenté de croire que l'indé se retrouvera coincé à tout jamais dans la réalisation de petites productions sans jamais pouvoir titiller le marché « mainstream ». Ce même marché capable de remplir les comptes en banque de

LA TROISIÈME DIMENSION

Pas facile de disposer d'un moteur 3D qui tape quand on ne bénéficie que de très peu de ressources. C'est là qu'intervient le Torque Engine, capable de réaliser de jolies choses pour des sommes très abordables. À cent dollars la licence d'un moteur ayant permis la réalisation d'un jeu comme Tribes 2, difficile de ne pas en avoir l'eau à la bouche. Et pour que la fête soit complète, le Torque a été porté sur Xbox 360 afin de permettre de futurs développements pour le Live Arcade. Des bruits de couloir en provenance de Redmond rapportent que la firme travaillerait, elle aussi, sur des solutions de développement. Mais chut, je ne vous ai rien dit.



Débile, déjanté et super addictif : Tribal Trouble.

manière conséquente en permettant de financer les projets ultérieurs. Et les éditeurs, on peut les comprendre, se montrent rarement enclins à allonger des liasses de billets sans obtenir en échange le moindre droit de regard sur la création d'un titre. Pour se retrouver dans une situation de rêve (argent et seul maître à bord), il faut au moins s'appeler Id Software ou 3d Realms et on ne peut pas dire que ce soit donné à tout le monde. Ces gens-là ayant eu la chance de faire leurs preuves à une époque où il était bien plus facile de sortir une production techniquement au top sans pour autant y investir un paquet de milliards de brouzoufs. Comme on le voit, le problème s'avère plus compliqué qu'il n'y paraît mais malgré tout, le jeu vidéo indépendant est en plein essor et ne semble pas prêt de sombrer dans l'oubli.

COMME AU CINÉMA



Un excellent RTS plein de bonnes idées : Trash.

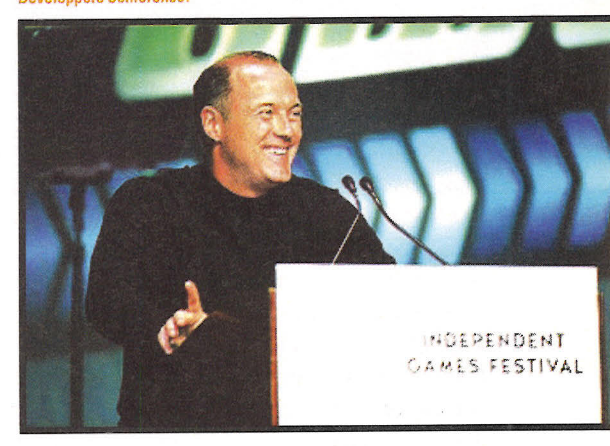
Il faut savoir que loin d'être snobbé par l'industrie vidéoludique, l'indé intéresse beaucoup nos amis éditeurs et développeurs « professionnels ». La raison en est toute simple et rejoint un peu (et encore une fois) le monde du cinéma. Dans les années 50, le cinéma indépendant américain est né du refus d'un système, celui de la machine hollywoodienne avec ses budgets faramineux et ses productions archi formatées. Partant de là, le parallèle n'est pas bien compliqué à faire avec ce qui se passe actuellement pour le jeu vidéo. Et tout comme dans le jeu, le ciné indé d'origine se mettait en marge du cinéma de masse en produisant des films aux budgets très limités et avec des équipes plus que réduites. Il permettait également de faire éclore des idées originales sans provoquer la colère d'une boîte de production scandalisée par cette volonté de parcourir des sentiers cabossés au lieu de filer droit sur l'autoroute comme un bon père de famille. En revanche, le cinéma indépendant explorait des voies scénaristiques inédites alors que les développeurs de jeux se concentrent plutôt sur le gameplay et non sur une structure scénaristique élaborée. Une différence de taille mais pourtant intéressante quand on se rappelle que le jeu vidéo se doit, par définition, de privilégier l'interactivité. Un aspect que tous les développeurs pros n'ont pas encore assimilé en cherchant souvent à tout prix à reproduire le cinéma en jeu... Mais je m'égare et on n'est pas là pour traîner des gens à la potence. Et je vous parle du cinéma indépendant dans sa genèse mais qu'en est-il exactement aujourd'hui ?

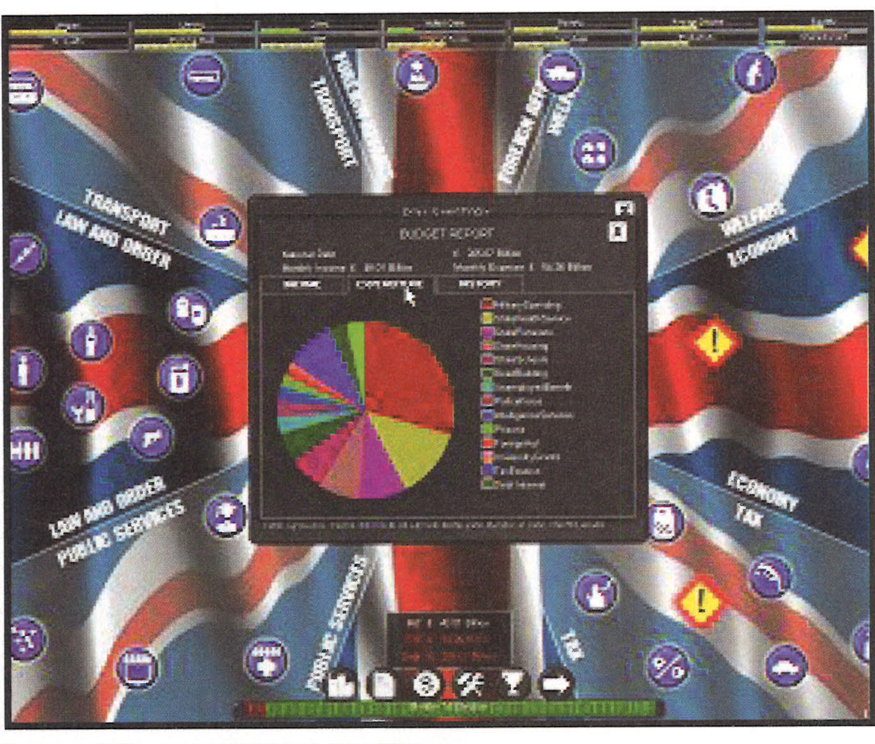
MOTEUR !

Actuellement, le cinéma indépendant américain se voit paradoxalement fort soutenu par l'industrie cinématographique. Oh, je vous vois avec votre petit sourire chafouin au coin des lèvres. Vous vous demandez où peut bien être l'indépendance si les gros pontes d'Hollywood viennent fourrer leur nez dans l'histoire. Alors je vais vous citer monsieur Warner Bros et sa division Warner Independent, chargée de dénicher les bonnes petites productions qui pourront avant tout le monde. « Warner Independent Pictures propose aux artistes un débouché via lequel ils peuvent exprimer leur vision. Où les idées et controverses peuvent être diffusées et par lequel de nouveaux talents peuvent apparaître et où de nouveaux styles et techniques peuvent se développer ». Bon O.K., tout cela c'est bien joli, les zoziaux gazouillent dans les vertes prairies et les fleurs poussent à toute vitesse en entonnant avec enthousiasme les plus célèbres refrains de Lorie. Mais on ne va pas se mentir, les grosses boîtes s'investissent également dans ce type de productions pour une question d'image de marque. Il n'en reste pas moins que tout cela permet de disposer en permanence d'un

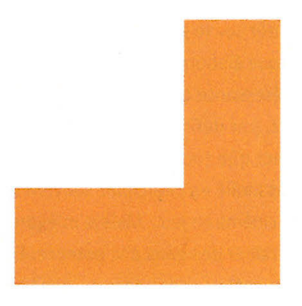


L'Independent Games Festival se déroule en marge de la Games Developpers Conference.





Democracy est LE jeu pour apprendre les bases de la politique.





Un excellent jeu de combat : Mythic Blades.

PRÉCISIONS

Pour être parfaitement exhaustif sur la définition d'un jeu indépendant, rappelons également que certains développeurs construisent leur jeu dans leur petit coin et s'en vont ensuite le vendre comme des grands à un éditeur. C'est le cas du jeu d'aventure Ankh, réalisé sous moteur open source et ensuite récupéré par Micro Application. Une technique relativement classique, mais malheureusement toujours effectuée au cas par cas. Un problème inhérent au système et qui ne changera pas tant que de vrais labels indépendants n'auront pas pris leur envol, ou que les éditeurs resteront engoncés dans une logique de fonctionnement trop rigide.

« laboratoire » chargé de faire émerger de gros talents. Prenez Jim Jarmusch (Broken Flowers, Ghost Dog) ou Gus Van Sant (Good Will Hunting, Elephant) par exemple : sans le cinéma indépendant, il est fort probable qu'on n'en aurait jamais entendu parler. Et ces deux-là naviguent désormais un peu entre les deux systèmes. D'où l'intérêt de cette présence des « gros » chez les « petits ». Et là on peut se demander dans quelle mesure un tel fonctionnement serait applicable au jeu vidéo. Ne vous inquiétez pas, certains planchent sur la question très sérieusement. Quelques acteurs de l'industrie vidéoludique semblent bien décidés à récupérer au plus vite nos chers « rebels ».

CONSCIENCE PROFESSIONNELLE

Un petit tour dans la liste du jury de l'Independent Games Festival (la plus grosse manifestation du genre) devrait vite vous convaincre. Pour l'édition 2006 qui se tiendra au mois de mars, on trouve des gens issus de Shiny, Criterion, Red Storm, Sony ou encore LucasArts. Et là je suis gentil, je ne vous étale pas la liste au complet au risque de déborder de seize pages avec ce dossier. Ajoutez à cela un Microsoft en « gold sponsor » de l'IGF et vous commencez à piger le truc dans son ensemble. À leur côté se trouvent de gros acteurs de l'indé tels que des développeurs (Chronic Logic) ou rédacteurs de sites spécialisés (Gametunnel, Gamasutra ou Insertcredit, ajoutez .com après chaque nom et vous gagnez une jolie surprise). Les deux mondes sont donc déjà plus proches qu'on ne le pense quand on imagine de pauvres développeurs rebelles à la tignasse hirsute, codant toute la journée au fond d'un garage humide en marmonnant des choses incompréhensibles. Et l'évolution ne fait que commencer, comme on le verra par la suite car plusieurs avenirs distincts se dessinent à l'horizon, chacun avec ses intérêts spécifiques, mais également ses côtés un peu plus sombres. De Manifesto Games à Microsoft en passant par Valve, les optiques sont bien différentes et la confrontation s'annonce assez savoureuse dans les mois et années à venir. Prêts pour un petit tour dans le futur ? Allez, c'est parti.

ALTER GAMING ?

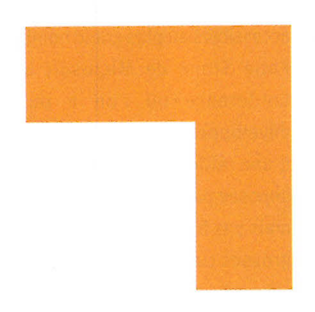
En premier lieu on trouve Manifesto Games, une boîte fondée en septembre dernier et pas encore très claire quant à son avenir et éventuelle influence dans l'indé. À sa tête siègent Greg Kostikyan et Johnny L. Wilson. Le premier a pas mal roulé sa bosse en tant que designer au sein de boîtes comme Viacom, Sony ou Nokia alors que le second analyse le jeu vidéo depuis de nombreuses années pour le compte de divers médias parmi lesquels on trouve le célèbre magazine Computer Gaming World, la BBC ou encore CNN. Ces deux-là prônent carrément la mort de l'industrie sous sa



They Hunger : Lost Souls, au départ simple mod, désormais jeu complet.



Rag Doll Kung-Fu, premier jeu externe distribué via Steam.



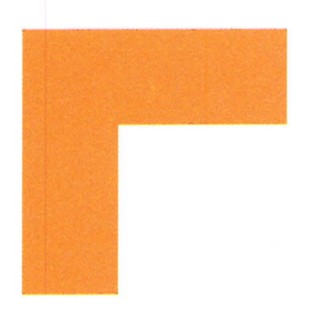
forme actuelle et défendent l'idée d'un véritable label indépendant afin de promouvoir les jeux du milieu. Une excellente idée mais dans les faits on en sait encore assez peu sur la direction qu'ils souhaitent prendre. Et surtout, leur vision s'avère étrangement ultra agressive contre l'industrie. Le fait est qu'après quatre mois d'existence, Manifesto Games ne semble pas susciter un enthousiasme débordant chez les indés. Le temps éclaircira tout cela et on en retiendra surtout la bonne idée du label indépendant chargé de prendre contact, distribuer et promouvoir les jeux de développeurs audacieux. Une idée d'ailleurs partagée par Idea Games, une nouvelle boîte fondée entre autres par des gens d'Altar Games (UFO : Aftermath) mais aussi Bohemia Interactive (Operation Flashpoint) et qui compte bien se poser en intermédiaire incontournable entre les développeurs indépendants et d'éventuels éditeurs. Leur vision est que, je cite : « dans un marché impitoyable et dominé par des studios souvent gigantesques, la position des indépendants est de plus en plus compliquée ». Logique, mais encore une fois on s'aperçoit d'un intérêt grandissant pour ce milieu de la part de pros déjà bien établis. Là aussi on attendra d'en savoir plus, la création d'Idea Games n'ayant été annoncée qu'au mois de décembre.

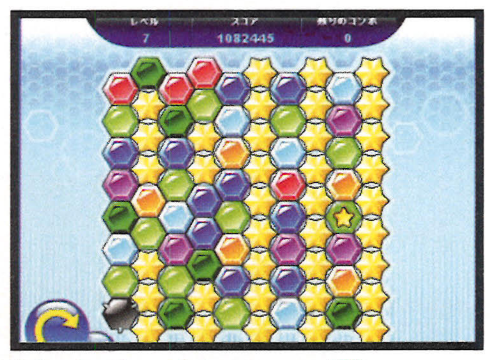
À TOUTE VAPEUR

Tant qu'à évoquer les professionnels, regardons également du côté de Valve. Oui, Valve, vous savez la petite équipe inconnue de tous avant de balancer sa bombe atomique Half-Life en 1998. Figurez-vous que Gabe Newell et Doug Lombardi s'intéressent de près à la distribution de jeux. Et quand on se rappelle que Valve désire depuis longtemps gagner son indépendance et fuir les gros éditeurs, il n'y a pas vraiment de quoi s'étonner. Surtout que le développeur américain dispose d'une arme redoutable pour voler de ses propres ailes : son incontournable plate-forme de téléchargement « Steam ». Au départ simple moyen de distribuer des patches, Steam est rapidement devenu le bon outil permettant à Valve de vendre des tonnes d'exemplaires d'Half-Life 2 sans avoir à passer par son éditeur Vivendi. Récemment on a pu voir les premiers jeux « externes » distribués via la plate-forme fétiche de Valve. Rag Doll Kung-Fu fut le premier à être proposé exclusivement sur Steam. Vendu à petit prix, le jeu conçu par Mark Healey (Lionhead) n'a pas mis bien longtemps à devenir célèbre avec son gameplay entièrement basé sur des combos à réaliser à la souris. Un peu plus tard, c'était au tour de Darwinia (Introversion Software) de figurer sur la liste des jeux Steam. Celui-là on vous en déjà beaucoup parlé dans Joy puisqu'il représente un peu le fer de lance du jeu vidéo indépendant. Introversion et Valve se sont donc associés pour vendre ce titre et ainsi faire profiter plus facilement de futures mises à jour (ajout d'un mode multi, nouvelle démo exclusive...) apportées par les développeurs. Et je n'ai pas encore parlé de SiN Episodes (ou SiN 2), la suite d'un excellent FPS édité chez Activision en 98 et dont la sortie fut un peu occultée par un certain... Half-Life. Et si Valve reste encore très discret sur ses intentions futures en matière de distribution, on sait aussi qu'ils soutiennent d'autres projets comme They Hunger: Lost Souls ou Narbacular Drop, deux jeux indépendants réalisés à l'aide du Source Engine et qu'on devrait retrouver très bientôt sur Steam. Une chose est sûre : Valve s'intéresse beaucoup au développement indépendant et il sera plus qu'intéressant à l'avenir de surveiller sa position vis-à-vis du secteur.

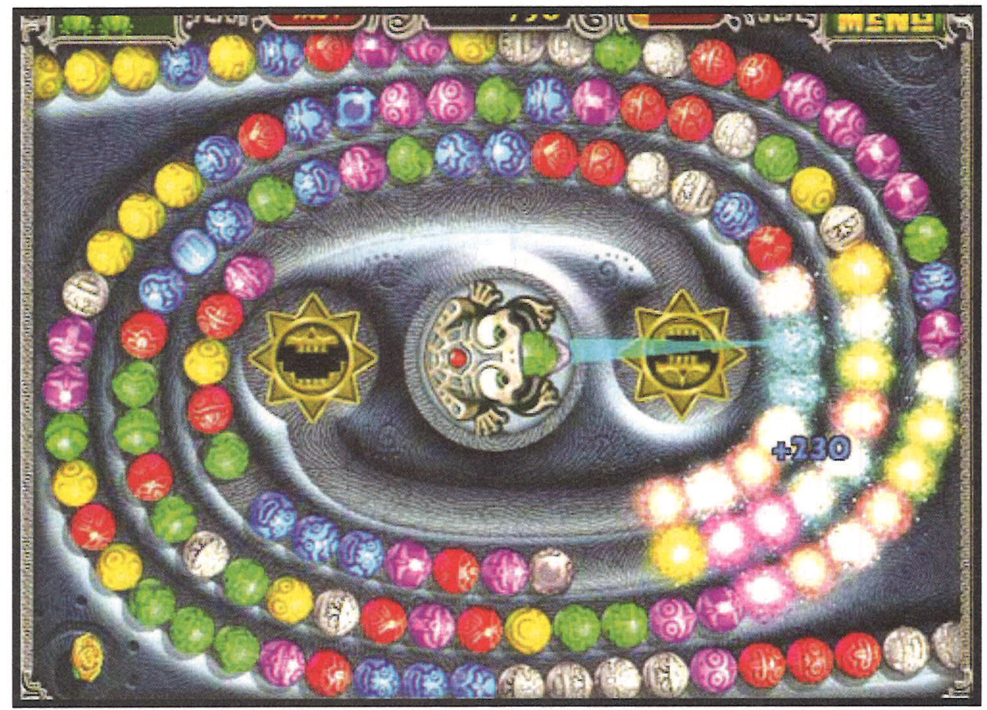


Rag Doll Kung-Fu.





Hexic, un jeu qu'on peut également trouver sur MSN...



Zuma, typiquement le type de jeu recherché par Microsoft.

LE CHAT ET LA SOURIS

Mais je n'ai pas encore abordé le gros morceau, l'énorme boîte prête à tendre la main pour saisir sa chance dans un milieu qu'elle perçoit comme très prometteur. Je ne vais pas vous faire languir longtemps et vous dévoiler directement le pot aux roses : il s'agit de... Microsoft. Eh oui, ni plus ni moins que la firme de Bill Gates. Et pourquoi une telle entreprise s'intéresse-t-elle aux titres made in garage sans chauffage ? C'est bien simple : avec le lancement de sa Xbox 360, Microsoft a également ajouté à son service en ligne (Xbox Live) le Live Arcade, une plate-forme de distribution des « petits » jeux simples à comprendre et destinés à toute la famille. Les gens de Redmond se sont vite aperçus de l'omniprésence de ce type de jeux dans le milieu indé et se sont empressés de signer quelques titres afin d'en doter leur service. Pour quelques euros on peut donc télécharger et s'adonner à des titres comme Zuma ou Geometry Wars sur sa petite 360 fraîchement acquise. Et là on commence à mieux piger la présence de Microsoft à l'Independent Games Festival. Cela leur permet de rencontrer les développeurs disposant de productions prêtes à être portées sur la machine et lorsque la firme de Billou s'intéresse à l'un ou l'autre titre, elle n'hésite pas à fournir des kits de développement aux équipes. En ce qui concerne la rémunération des développeurs, tout est très flou et il est difficile de savoir si tout cela est bénéfique ou non au développement indépendant. Une chose est pourtant sûre, la vision de Microsoft n'a rien d'altruiste (étonnant, non ?) et ils voient surtout là un bon moyen d'engranger de nouveaux millions dans leur joli coffre-fort. D'après Russell Caroll dans sa chronique pour le site Gametunnel, Redmond n'a pas l'intention de déployer des efforts considérables permettant aux indépendants de pondre des jeux ambitieux et tend à les cantonner dans ces petits titres typés arcade et accessibles au plus grand nombre. Vision confirmée par Katie Stone de Microsoft lors de l'Indie Games Conference où l'on a pu apprendre que les développeurs devraient se limiter à des productions d'une taille d'un maximum de 50 Mo. Une nécessité imposée par la contrainte du téléchargement via le Live mais pas forcément réjouissante pour l'émergence de grosses tueries. Il serait quand même dommage de retrouver nos amis développeurs embarqués dans un logique industrielle, codant des clones de Bubble Bobble pour le plus grand plaisir du compte en banque de Bill Gates. Et ce n'est pas tout, dans sa vision, Microsoft impose d'autres choses : multijoueur fortement recommandé (avec un mode coopératif) et obligation de se conformer aux législations de différents pays (pas de « sang rouge » pour les joueurs allemands). Les développeurs doivent également fournir du contenu supplémentaire à télécharger comme des niveaux, des maps ou de nouveaux personnages et encore quelques autres règles de game design intervenant directement dans la création du jeu. Le marketing a, une fois de plus, parlé et on espère qu'à l'avenir il y aura un peu plus de liberté laissée aux créateurs. Quant à un éventuel investissement sur PC de la part de Microsoft, la société s'est collée un gros morceau de scotch sur les lèvres avant de répondre.

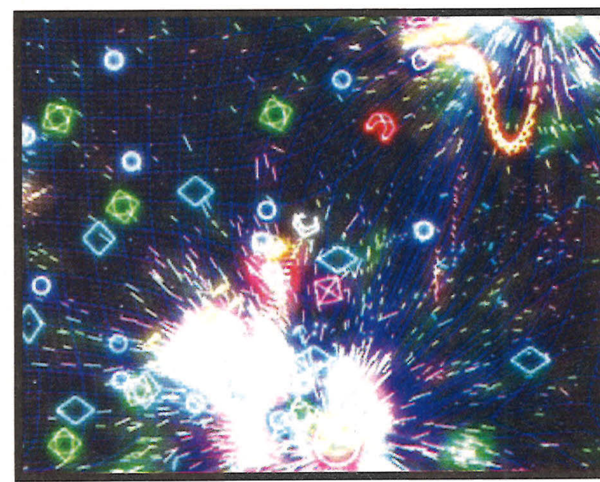


PAR ICI LA SORTIE

Que penser de tout cela au final ? L'indé est actuellement en pleine ascension, c'est une certitude et vous pouvez le constater mois après mois dans Joy via la rubrique « Déclaration d'indépendance ». L'industrie du jeu vidéo, elle, n'affiche pas une forme olympique (jetez un œil à l'excellent dossier de Faskil à

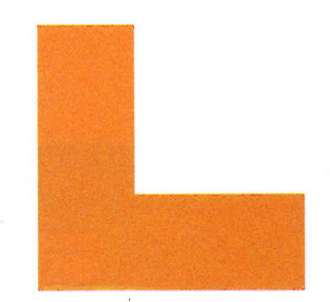


Le Xbox Live Arcade et son interface.



Geometry Wars, simple comme bonjour au début, à se pendre par les narines ensuite.

ce propos) et se cherche des portes de sortie pour ne pas se noyer dans un océan de titres archi formatés. Les deux mondes semblent disposés à cohabiter mais il ne va pas être simple pour les petits poissons de ne pas se faire bouffer par les requins toujours prompts à se jeter sur les proies faciles. La création de labels chargés d'effectuer l'interface pros / indés semble également un bon choix. Quant à la technique du « laboratoire » déjà évoquée dans la comparaison avec le cinéma, elle pourrait réellement s'avérer une issue intéressante si de gros éditeurs daignaient mettre la main à la poche et arrêtaient de ne regarder que dans une seule direction. On pense bien sûr à un géant comme Electronic Arts, dont les ressources pourraient permettre ce genre de pratique en sortant également un peu la marque du carcan des suites à outrance dans lequel elle s'est enfermée depuis de trop nombreuses années. Est-ce si absurde de penser qu'un géant pourrait se la jouer mécène du jeu vidéo indépendant tout en servant ses propres intérêts ? N'est-ce pas finalement bénéfique pour tout le monde de trouver les solutions pour aller chercher les idées et les talents là où ils se trouvent et de les aider, dans une mesure raisonnable, à développer leur créativité ? Si l'industrie ne se bouge pas en ce sens, si les gros éditeurs ne prennent jamais conscience d'une réalité pourtant évidente pour bien d'autres, les gros d'aujourd'hui pourraient bien devenir les petits de demain. Et quand on voit que la logique actuelle amène un tas de studios talentueux et de taille respectable à fermer leurs portes, on peut légitimement se demander où l'on va... Bien sûr c'est à eux de prendre le recul nécessaire pour analyser le problème dans son ensemble et les démarches actuelles de Valve et Microsoft prouvent que l'intérêt est bien présent, reste à voir si tout cela est une bonne chose. C'est aussi à nous, joueurs, de faire comprendre ce que l'on veut pour l'avenir du jeu vidéo. Cela ne veut pas dire arrêter de soutenir l'industrie vidéoludique mais surtout de ne jamais oublier de soutenir le jeu vidéo indépendant à partir du moment où l'on pense qu'il représente une voie salvatrice possible. À partir de là et avec un peu de patience, je vous parie que les choses finiront par bouger dans le bon sens et pour notre plus grand plaisir de joueurs amateurs de nouveaux gameplays.



Ça rapporte ?

Tiens c'est vrai ça, on gagne des thunes avec l'indé ? J'espère que vous êtes assis parce que si l'on réunit tous les sites portails proposant le téléchargement de jeux indépendants, sur l'année 2004, on arrive tout de même au chiffre impressionnant de 674 millions de dollars. D'après Benjamin Bradley (GarageGames), il faudra multiplier cette somme par quatre en 2006. Ah ben voilà pourquoi certains s'y intéressent...



EN FÉVRIER, ON A TOUJOURS MOINS DE TEMPS POUR JOUER, MAIS VU CE QUI SORT, C'EST PAS BIEN GRAVE... C'EST UN PEU LE MOIS DES JEUX PAS CHERS. ATTENTION TOUT DE MÊME, ÇA NE VEUT PAS DIRE QU'ILS SONT TOUS MAUVAIS. BIEN SÛR, CERTAINS DES TITRES À MOINS DE 30 EUROS TESTÉS DANS LES PAGES QUI SUIVENT NE MÉRITENT MÊME PAS D'ÊTRE ÉCHANGÉS CONTRE UN BALAI À CHIOTTE USAGÉ, MAIS ON TROUVE AUSSI QUELQUES PRODUITS HONNÊTES. OUAIP. VOILÀ... QUAND EST-CE QUE ÇA REDEVIENT BIEN ?

Fumble



MEGASTAR joystick

JEU DU MOIS

PSYCHONAUTS

ÉDITEUR MAJESCO SALES **DÉVELOPPEUR** DOUBLE FINE PRODUCTIONS

ÇA NE SE BOUSCULE PAS AU TITRE DE JEU DU MOIS, MAIS JE PENSE QUE PSYCHONAUTS S'EN SORT HAUT LA MAIN. PARCE QU'ON TROUVE PEU DE JEU DE PLATEFORME SUR PC, PARCE QU'IL EST BIEN FOUTU, PARCE QUE C'EST JOLI ET SURTOUT PARCE QUE C'EST TRÈS DÉBILE. COMMENT VOULEZ-VOUS QU'ON RÉSISTE À UN JEU AUSSI FUN ?

Liberté de se plaindre



VU QUE JE N'AVAIS DÉJÀ PLUS TROP DE TEMPS LIBRE ENTRE MMO, CIV 4 ET CONSOLES, JE ME SUIS DÉCOUVERT UNE PASSION POUR FAIRE DES DVD. MARIAGE, NAISSANCE, COMMUNION, BITURE, BAR-MITSVAH D'ATOMIC, JE PRENDS TOUT. C'EST COMME ÇA QUE J'AI DÉCOUVERT L'ÉNORME – QUE DIS-JE – LE MONUMENTAL MERDIER QUE REPRÉSENTE LA JUNGLE DES FORMATS VIDÉO INFORMATIQUES. ET FRANCHEMENT, « MERDIER », C'EST ENCORE TROP POLI...

Le jeu du moment
WORLD OF WARCRAFT
Le jeu attendu
QUAKE WARS



SUER SUR DES BEATS ENDIABLÉS JUSQU'À MIDI POUR SORTIR ENSUITE ENCORE TOUT TRANSPIRANT DANS LE FROID HIVERNAL, ÇA NE PARDONNE PAS. ON SE CHOPE UNE CRÈVE DE TOUS LES DIABLES. J'AURAIS PU M'EN SERVIR COMME EXCUSE POUR NE RIEN GLANDER CE MOIS-CI MAIS CAF, QUI A PLUS D'UN TOUR DANS SON SAC, M'A REFILÉ UNE POTION MAGIQUE BAPTISÉE ACTRON QUI MARCHE DU FEU DE DIEU. QUEL ENFOIRÉ.

Le jeu du moment
ANGINE 2006
Le jeu attendu
QUAKE WARS



HIER AVEC CAF' ON DISCUTAIT D'UN TRUC IMPORTANT, LES SCHRTFOUMPS. ET ON SE DISAIT QUE C'ÉTAIT UN MOT COMPLIQUÉ À ÉCRIRE « STCHROUFMPS ». MAIS L'ÉCRITURE C'EST NOTRE MÉTIER, ALORS C'EST PAS UN MOT COMME SCHRTFOUMPS QUI VA NOUS CAUSER DES SOUCIS. ET DE TOUTE FAÇON, ON DISPOSE D'UNE BATTERIE DE CORRECTRICES TRÈS DOUÉES ET MIGNONNES. VOILÀ VOILÀ, TOUT ÇA POUR VOUS DIRE QUE MOI J'AIME PAS LES SHPOUTRPFMS.

Le jeu du moment
MICROSOFT WORD 2003
Le jeu attendu
DEFCON (VOIR NEWS)

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icônes qui s'y rapportent. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.








Réseau local : Cette icône est accompagnée d'un chiffre qui indique le nombre de joueurs et mentionne les protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.



Internet : Même chose pour l'icône Internet qui signale que le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Stop Doublage pourri



Démo présente sur le DVD-Rom ou/et le CD-Rom



Jeu majeur et indispensable

0 Moins fun qu'un CD vierge. 1 Foutage de gueule pur et simple. 2 Expérience traumatisante. 3 Pas grand-chose à sauver. 4 Oui mais non. Dommage. 5 À la rigueur, pour les fous furieux du genre. 6 Pas mal, mais quelques problèmes gênants. 7 Bon jeu, bien réalisé. 8 Très bon jeu, une valeur sûre. 9 Exceptionnel. 10 Une future référence.

ACTION/TACTIQUE

1) **Battlefield 2**
Dice/Electronic Arts
2) **F.E.A.R.**
Monolith/Vivendi Universal Games
3) **S.W.A.T. 4**
Irrational Games/Vivendi Universal Games

STRATÉGIE/GESTION



1) **Civilization 4**
Firaxis/2K Games
2) **Act of War**
Eugen Systems/Atari
3) **Rome Total War**
The Creative Assembly/Activision

SPORT/SIMULATION



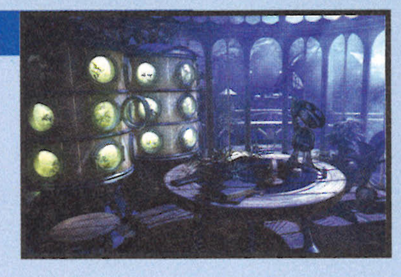
1) **Pro Evolution Soccer 5**
Konami/Konami
2) **Dangerous Waters**
Sonalysts/Battlefront.com
3) **GTR**
Sim Bin/Atari

JEUX ONLINE

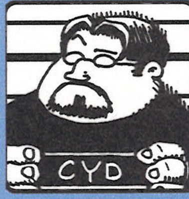


1) **Guild Wars**
Arena Net/NC Soft
2) **World of Warcraft**
Blizzard/Vivendi Universal Games
3) **Lineage II**
NC Soft/NC Soft

JEU DE RÔLE/AVENTURE

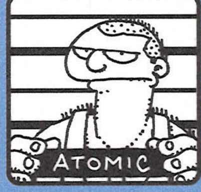


1) **Myst IV : Revelation**
Ubi Soft Montréal/Ubi Soft
2) **Fahrenheit**
Quantic Dream/Atari
3) **Star Wars : Knights of the Old Republic**
Bioware/Activision



Paraît qu'il est légitime de se plaindre d'un service ou d'un produit qui ne nous convient pas, dès l'instant où on le paye ? Je paye tous les jours pour vivre et à la fin je suis sûr de crever, pourtant je ne sais pas à qui faire une réclamation. Alors si quelqu'un m'écoute : nerf la mort !

Le jeu du moment
Silkroad Online
Le jeu attendu
Splinter Cell 4



Dans le sinistre cortège des saloperies abominables concoctées contre nous par l'acariâtre Mère Nature, la neige arrive à égalité avec la peste bubonique, juste derrière les dents de sagesse et les chiens. Ah, comme j'ai hâte que les gaz à effet de serre nous débarrassent à tout jamais de cette merde froide et gluante.

Le jeu du moment
World of Warcraft
Le jeu attendu
Quake Wars



J'aimerais être un peu plus joyeux que mes camarades, mais je viens de passer la moitié de la journée dans la paperasse. Je hais l'administration française quand elle se montre aussi stupide et bornée ; les envies d'assassinats n'ont pas manqué ! Heureusement, grâce aux jeux vidéo, je peux me défouler sans blesser personne. Hop, un petit BF2.

Le jeu du moment
World of Warcraft
Le jeu attendu
Oblivion

ToCA Race Driver 3

TOUT EN UN

ENCORE UN TOCA ? PFIOUUU, ON NE LES ARRÊTE PLUS ! PLUS AMBITIEUX QUE SON PRÉDÉCESSEUR, TOCA 3 EST-IL LA GROSSE TUERIE ATTENDUE DEPUIS PRÈS D'UN AN ? OUVREZ-MOI CE CAPOT QUE JE REGARDE CE QU'IL Y A DEDANS.





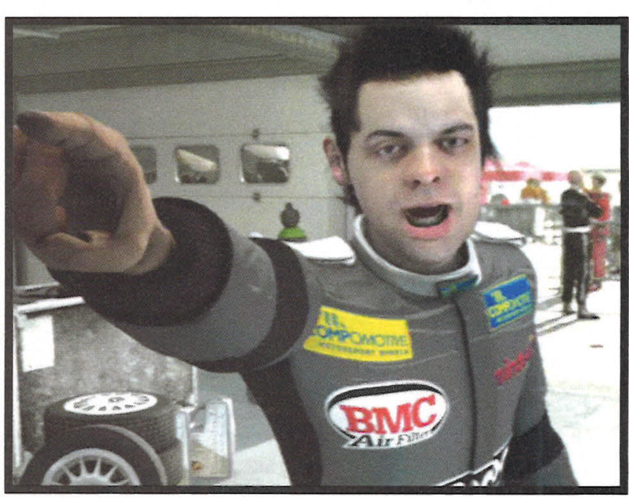


Config minimum CPU 1.5 GHz, 512 Mo de Ram, Carte vidéo 32 Mo
Éditeur Codemasters
Développeur Codemasters/Grande-Bretagne
Texte & Voix en français

Débutée il y a maintenant plus de sept ans, la série ToCA de Codemasters a su enchaîner les succès au fil des épisodes. En grande partie grâce à un énorme travail des développeurs sur le gameplay, sans jamais chercher à pondre le plus beau jeu de l'univers. Et puis est arrivé « Race Driver », le premier ToCA à proposer une vraie petite aventure scénarisée. Ce titre gardait son approche mi-arcade mi-simulation tout en nous permettant d'incarner un jeune pilote un peu fougueux et désireux d'en découdre sur les pistes du monde entier. Sa suite poussait le vice encore un peu plus loin puisqu'elle intégrait de nouvelles disciplines afin de varier les plaisirs, pour notre plus grand bonheur. ToCA Race Driver 3 lui se montre toujours plus ambitieux en affichant 32 championnats pour autant de disciplines diverses. Une liste de compétitions à vous filer le vertige tant Codemasters s'est lâché. Oui, mais lâché ou relâché ?

Un grand garage

Sur le papier ToCA 3 dispose d'une pléiade d'atouts pour conquérir les cœurs. On peut y piloter des monoplaces, des voitures de tourisme, des camions, des buggies et autres big-foot aux roues gigantesques. C'est véritablement impressionnant tant le choix de disciplines proposé se montre vaste et bigrement alléchant. On remarque aussi une volonté de gommer les erreurs du passé en permettant



« Tu reviendras quand tu auras une tête aussi idiote que la mienne ! »

de participer à des séances de qualification ou en offrant la possibilité de régler sa bagnole.
En revanche, on tique un peu lorsqu'on s'aperçoit qu'il y a même des courses de... tondeuses à gazon. Étrange, mais qu'importe les délires si le jeu se montre à la hauteur de ses illustres prédécesseurs en matière de jouabilité. Le nombre de circuits est un peu du même acabit avec une bonne cinquantaine de tracés histoire qu'on ne se lasse jamais. De plus, on nous propose un énorme championnat fonctionnant par « paliers » de disciplines (assez confus dans son déroulement) et un second où l'on peut se concentrer sur l'une d'entre elles en gravissant tous les échelons en débloquant les courses suivantes. Par exemple, on pourra débuter sur une monoplace en carton et franchir les étapes pour arriver enfin à se caser dans le baquet d'une véritable Formule 1.



Les « big-foot » s'avèrent rigolos à piloter, mais bien pénibles sur les bosses.

Du coq à l'âne

Le concept est vraiment intéressant et on se prend assez vite au jeu, en enchaînant un tas de compétitions diverses. Pas spécialement évident au début de passer d'une voiture de rallye et ses parcours tordus à une touring car sur le goudron de Donington. Une chose est sûre, la durée de vie est au rendez-vous et boucler ToCA 3 devrait prendre un temps dingue à n'importe quel joueur aguerri. Pour ne rien gâcher, nos yeux seront gâtés avec des modélisations de caisses toujours aussi pointues et crédibles.
Les environnements sont également à la fête avec une végétation fort joliment représentée. Il en va de même pour l'ambiance sonore assez excellente, le bruit d'un moteur de camion ne partageant finalement que peu de points communs avec celui d'une voiture bien nerveuse. Le travail abattu en à peine un an de développement est véritablement impressionnant, et je me demande encore de combien de mains disposent les programmeurs de Codemasters.

Les replays sont tout simplement magnifiques.





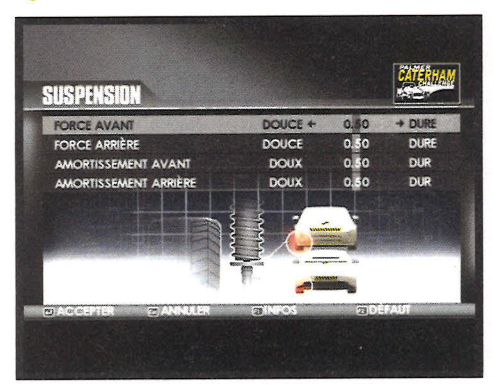
Un fer à repasser ? Non, une savonnette sur roues.

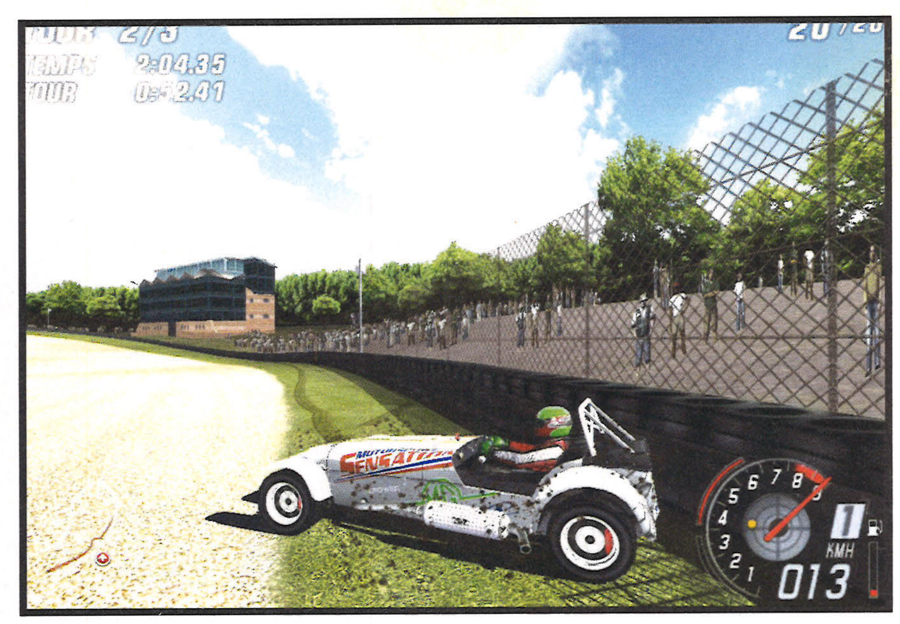
Le syndrome du sac à main

Maintenant, passons à ce qui fâche un peu. Coincer dix milliards de compétitions dans un unique jeu c'est s'exposer à un très gros risque : celui de vouloir en faire beaucoup trop. Et Race Driver 3 s'aligne clairement dans cette optique, aucune discipline n'y est vraiment complète. Ce n'est jamais catastrophique... ni réellement enthousiasmant. La faute à un travail un peu bâclé sur les comportements des véhicules. Bien sûr on ressent une différence majeure entre le pilotage d'un camion et celui d'une F1, mais on a trop souvent l'impression que seul le poids a été pris en compte. Il faudra donc freiner deux kilomètres avant un virage au volant d'un monstre d'acier alors que la monoplace se contentera d'un saut sur la pédale à quelques mètres à peine de l'entrée d'une épingle. Quant aux



Les réglages ne servent malheureusement pas à grand-chose...





Ben quoi ? Je suis parfaitement garé.

réactions physiques des véhicules, on ne les remarque vraiment que lorsque les adversaires tentent de nous envoyer valdinguer dans le décor. Oubliez les notions de transfert de masse, d'adhérence et ces petites choses qui font le plaisir des puristes de la course automobile. Ici on nous sert de l'arcade déguisée et la gestion des dégâts a beau être présente, son extrême tolérance l'empêche de jouer un grand rôle dans l'aventure.

Aux frontières du réel

Et je ne vous ai pas encore parlé de l'intelligence artificielle. Car là aussi on se demande parfois si tout est normal. La plupart du temps, tout va bien et les concurrents se comportent plutôt intelligemment. À d'autres moments, certains poursuivants se voient pris d'une subite envie de vous fracasser la tête et harponnent votre voiture par le flanc, ce qui aura pour effet inévitable de vous envoyer valser dans un artistique, mais très énervant tête-à-queue. Le plus agaçant dans l'histoire ? Si l'on tente de faire la même chose, en effectuant de petites poussettes sur une bagnole concurrente, celle-ci ne bougera pas d'un poil de sa trajectoire ! Et on y gagnera là aussi une somptueuse sortie de route. Une fois qu'on a assimilé le truc, il suffit d'éviter la moindre touchette. Mais vous avouerez que ça casse un peu l'immersion quand on ne peut jamais aller au contact. Il arrive également qu'on surprenne l'I.A. en train de jouer aux cartes en bord de piste dès qu'on a le malheur de lambiner un peu. Je plaisante ? Ben non, c'est du « slower car boost » et ça existe dans pas mal de jeu de course. Heureusement, ce n'est pas systématique dans ToCA3.



Un peu de technique

Pour jouer vraiment confortablement, pas besoin d'être un foudre de guerre, mais n'essayez pas la config mini un peu suicidaire. Un processeur à 2.5 GHz équipé d'un petit Go de Ram et une bonne carte graphique (9800 pro, par exemple) vous fera tourner tout ça très correctement. En dessous, il faudra commencer à tailler dans les détails.

Son nom est personne

Tout le problème de ToCA 3 se résume en un seul mot : bancal. Il tente d'en faire tellement qu'il finit par avoir les fesses coincées entre deux chaises à bascule. Les vrais amateurs de simus passeront leur chemin à cause d'un pilotage bien plus destiné à des joueurs occasionnels. Ceux-là, en revanche, profiteront vraiment du bon temps sans jamais se prendre la tête, et le titre de Codemasters reste largement assez complet pour permettre des heures et des heures de fun, tant que l'on reste modéré dans ses exigences. En gros, on se trouve face à une production plutôt typée arcade, mais présentée comme une petite simulation. C'est d'autant plus dommage que la scénarisation se voit réduite à l'extrême avec à peine quelques maigres vidéos destinées à nous plonger dans l'ambiance. Le jeu au volant s'avère quant à lui très agréable, mais pas besoin de sortir le portefeuille pour ce genre de matos : on peut tout à fait s'adonner aux courses folles avec un bête pad ou même un clavier. Si vous cherchez un gameplay simple à prendre en main, fun, jamais prise de tête, et qu'en plus vous appréciez une grande variété de disciplines, ToCA Race Driver 3 est fait pour vous.

Yavin



En Deux Mots

TOCA RACE DRIVER 3 S'AVÈRE UN PEU TROP « FOURRE-TOUT » POUR DÉCROCHER UNE BELLE MÉDAILLE D'OR. MULTIPLIER À CE POINT LES DISCIPLINES N'ÉTAIT PAS FORCÉMENT LA MEILLEURE CHOSE À TENTER ET ON Y RESSENT TOUT DE MÊME UN CRUEL MANQUE D'ÂME. LE JEU N'EN DEMEURE PAS POUR AUTANT MAUVAIS ET DEVRAIT PLAIRE À CEUX QUI APPRÉCIENT L'AXE TRÈS ARCADE ET SAVENT FAIRE L'IMPASSE SUR UN TAS DE PETITS DÉFAUTS.

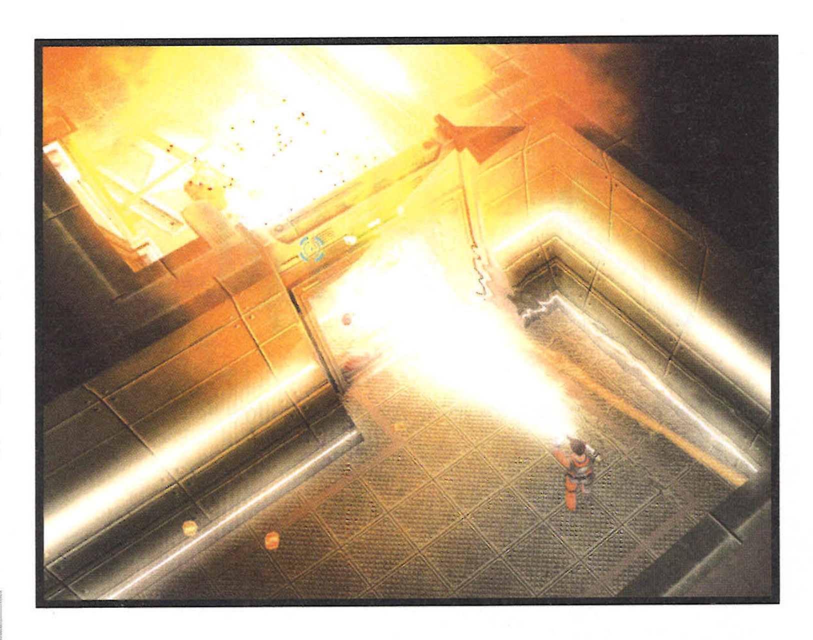
- \+ Très joli
- \+ Variété impressionnante
- \+ Excellente durée de vie
- − Pilotage peu intéressant
- − L'I.A. incohérente

8 TECHNIQUE

8 ARTISTIQUE

7 INTÉRÊT

QUAND ID SOFTWARE NOUS POND UN DOOM, C'EST SURTOUT LA VITRINE D'UN MOTEUR 3D QU'ILS VEULENT NOUS REFOURGUER. FROZENBYTES ET SHADOWGROUNDS, C'EST UN PEU PAREIL. ILS NE JOUENT PAS AU MÊME NIVEAU, CERTES, MAIS ÇA RESTE PRO.



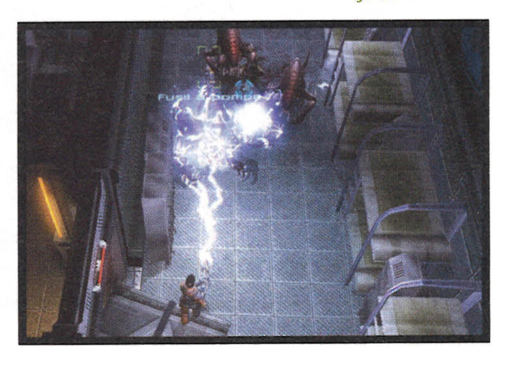
L'important avec le fusil électrique, c'est de ne pas croiser les flux. Ça serait mal.



CONFIG MINIMUM CPU 1,3 GHZ, 512 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR NOBILIS
DÉVELOPPEUR FROZENBYTES/FINLANDE
TEXTE EN FRANÇAIS ET VOIX EN ANGLAIS

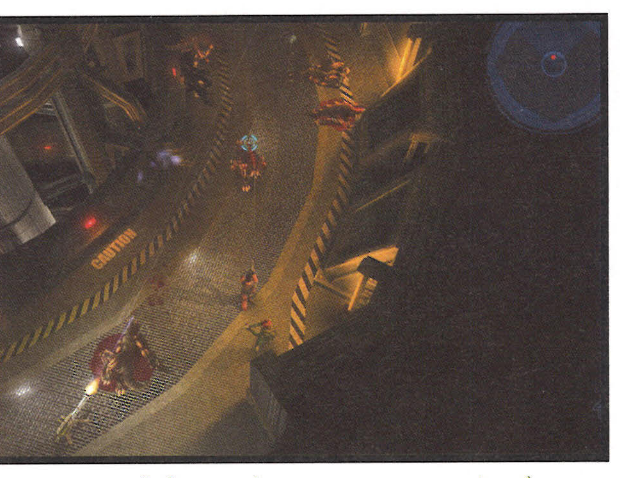
Un peu de technique

Mine de rien, le moteur 3D de Frozenbytes, c'est pas de la gnognotte. Les effets de distorsions (provoqués par les flammes) peuvent salement ralentir le jeu. La config minimum devrait suffire pour faire tourner le jeu, mais comptez un peu plus (2 GHz, 1 Go de Ram) pour pousser toutes les options à fond. Et il y en a un bon paquet.

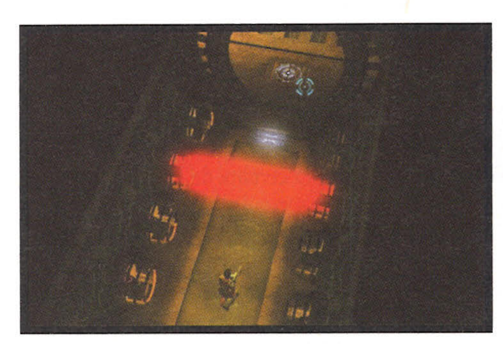


Shadowgrounds

SIGOURNEY WEAVER-LIKE

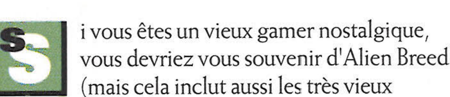


La femme qui vous accompagne ne sert pas à grand-chose en combat. En revanche, un minigun posé par terre comme tourelle...



« Un bon vieux système de sécurité à l'ancienne, tout ce que j'aime », dixit le héros.

Si vous êtes un vieux gamer nostalgique, vous devriez vous souvenir d'Alien Breed (mais cela inclut aussi les très vieux gamers qui eux se rappellent encore mieux de jeux comme Choplifter ou Load Runner). Alien Breed, bon petit jeu d'arcade dans lequel un ou deux marines vus de dessus arpentaient des kilomètres de couloirs infestés de bestioles extraterrestres. On y trouvait aussi du fric, histoire de s'acheter des armes plus puissantes. Le gameplay était nerveux, dur, stressant ; un vrai produit pour les vrais joueurs. Retour en 2006, voici Shadowgrounds, qui reprend le même thème, sauf qu'on ramasse son arsenal par terre au lieu de le payer.



Jouez en mode difficile !

Mais que se passe-t-il ? Les colons d'une base de Ganymède se retrouvent vidés de leurs intestins par des monstres inconnus ! C'est à vous, simple mécano de comprendre pourquoi « ils » sont si méchants. Dans la pratique, vous baladez un bonhomme vu d'au-dessus avec quatre touches du clavier, tout en dirigeant son arme à 360° à coup de souris. Divers lieux, diverses créatures et une histoire racontée à travers des mails ou des logs disséminés ici ou là : classique et efficace comme du Doom. Notre mécano taciturne manie aussi facilement la gatling que le tournevis et fait ses soudures au lance-flammes ou au RPG thermonucléaire. Tout va bien. Un peu trop bien, même, on aurait souhaité plus de difficulté et moins de soins, de munitions, etc.

Je marche seul...

En tout cas, on ne s'ennuie pas avec Shadowgrounds, et c'est en grande partie dû à l'ambiance. Le moteur 3D n'est pas mirifique quand il faut modéliser des personnages, mais les décors tiennent la route. Les éclairages dynamiques font le reste et notamment la fameuse lampe torche dont le faisceau se révèle étonnamment bien rendu. On ne s'en lasse pas de tout le jeu ! Terminons avec des bruitages corrects (ma première impression en preview était un peu sévère) et d'excellentes musiques... Pour 30 euros, ça aurait vraiment été parfait si le mode coopératif avait pu se dérouler en LAN. Ce n'est en fait pas le cas. On nous a menti ! Shadowgrounds peut se jouer à quatre, mais sur le même écran, avec des pads dont la maniabilité reste largement moins bonne que le combo clavier/souris. Dommage ! Heureusement qu'on s'amuse bien avec le solo, pour pas trop cher.

Fumble

En Deux Mots

UN BON PETIT JEU D'ACTION PAS CHER ? JE PRENDS ! ET QUE L'ON DONNE PLUS DE SOUS À FROZENBYTES POUR QU'ILS NOUS SORTENT UN DEUXIÈME ÉPISODE, PLUS COMPLET ET AVEC UN VRAI MULTI.

+ L'ambiance
+ Bonne maniabilité
- Un peu facile
- Pas de LAN !

TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	6



Psychonauts

PRISE DE TÊTE DÉLIRANTE





CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Double Fine Productions/ États-Unis
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS



Un des « boss » de fin, incontournable du genre. Oui, il cogne aussi fort qu'il en a l'air. Et il sent sûrement mauvais.

DÉJÀ DISPONIBLE DEPUIS BELLE LURETTE AUX IOUESSES, PSYCHONAUTS DÉBARQUE SEULEMENT CHEZ NOUS, POUR CAUSE DE TRADUCTION FRANÇAISE À NE PAS FOIRER. IL EST VRAI QUE SUR UN TITRE SIGNÉ TIM SHAFER, ON NE FAIT PAS CE GENRE D'ADAPTATION À LA LÉGÈRE. EST-CE QUE ÇA VALAIT LA PEINE D'ATTENDRE ?



Des mini « Mister Smith » (kikoo Matrix) plutôt teigneux, un des nombreux clins d'œil qui parsèment le jeu.

Oui ! Mille fois oui ! Ça valait vraiment la peine d'attendre ! Ah zut, j'ai tué le suspense... En même temps, si vous suivez un peu l'actu des jeux vidéo, en lisant des mags étrangers (traîtres !) ou en surfant un peu sur le net (vendus !), vous savez déjà probablement tout de ce titre qui a cartonné, il y a déjà plusieurs mois, de l'autre côté de l'Atlantique. Développé par Double Fine Productions, la nouvelle boîte de Tim Shafer (papa de Grim Fandango et co-auteur de Day of the Tentacle), Psychonauts se présente comme un jeu de plateformes classique, saupoudré d'une pincée d'aventure, le tout se déroulant dans un univers franchement décalé. Les Psychonauts sont des sortes de super-mecs dotés du pouvoir peu commun de voyager à l'intérieur du cerveau des gens pour les nettoyer de toutes les tracasseries qui entravent leur bon fonctionnement. Un peu comme un psy, mais en plus hardcore et sans le divan. Raz, votre personnage, est l'un de ces explorateurs du bulbe, sorte de premier de la classe avec ses fans et ses détracteurs. Il faut dire qu'il a plutôt la fâcheuse habitude de la ramener un peu trop et il aime se donner en spectacle devant ses petits camarades. C'est un peu comme ces petits jeunes qui ont un talent naturel pour tout réussir, pour lesquels on ne peut s'empêcher d'éprouver une certaine admiration mais à qui on rêverait en même temps de pouvoir allonger une droite, par pur souci de justice.

Fuite de cerveau

Heureusement pour Raz, ce mauvais esprit qui règne chez certains de ses acolytes va rapidement passer au second plan quand notre héros va mettre au jour une monstrueuse conspiration fomentée par le Dr Loboto, qui rêve de dérober les cerveaux de ces super-psys. Ça, c'est pour l'intrigue de base. Le jeu lui est divisé en deux parties distinctes : l'univers réel, pour la partie aventure, mini-quêtes



« Suivez le lapin blanc ! »... Matrix ou Alice au pays des Merveilles ? Choisis ton camp, camarade !

« Ecoute, trrrrrésor, pourquoi tu ne viens pas danser le jerk avec nous ? »



et collecte d'objets divers, et le monde de l'imaginaire, pour la partie plateformes. C'est dans ce dernier que vous passerez la majeure partie de votre temps, qu'il s'agisse d'y acquérir de nouvelles compétences ou de contrer les méfaits du Bad Guy de service. Autant le monde des Psychonauts brille par son originalité (dialogues blindés de second degré, personnages hauts en couleurs), autant son gameplay est de facture somme toute assez classique. Dans la partie aventure, il s'agit grosso modo d'exploration du monde, où l'on papote avec ses petits congénères pour décrocher des quêtes (ou juste pour le plaisir des vannes) ou récupérer des objets et de nouveaux pouvoirs. Dans le monde de l'esprit, il s'agira comme dans tout plateformer qui se respecte, de courir, sauter, grimper et réaliser toutes sortes de cabrioles diverses et variées avec agilité. Heureusement, l'utilisation des « pouvoirs psys » relèvent un peu le niveau et permettront de varier les plaisirs, tantôt en lévitant ou en pulvérisant ses adversaires à l'aide de rayons destructeurs.

Apologie de la différence

Autre avantage du titre, intimement lié au scénario : chaque boîte crânienne que vous devrez visiter présentera un décor original, en relation avec le microcosme mental de son propriétaire. Délire paranoïaque pour ce pauvre Boyd, dont le ciboulot est habité de paires d'yeux qui vous observent de tous les côtés, monde carré et ordonné pour le professeur Nein, gigantesque discothèque et temple du kitsch pour la très pulpeuse Vodello... on ne peut pas vraiment dire que Psychonauts lésine sur la variété. Allié aux différents talents que vous pourrez développer, cela permet d'atténuer le côté inévitablement répétitif de ce type de jeu. En outre, les gags, références culturelles et clins d'œil abondent et l'on se retrouve, comme à la grande époque des point & click LucasArts, à écumer tous les dialogues pour être sûr de ne pas en louper une miette. Et heureusement, la bande à Shafer évite en permanence l'écueil de l'overdose, et l'humour est suffisamment distillé que pour ne jamais être indigeste (prends-en de la graine, Yavin). Bon, tout n'est pas parfait non plus. Par moment, l'intrigue devient un petit peu difficile à suivre, tant ses ramifications sont nombreuses, et l'on se perd parfois un peu en cherchant un objet ou un personnage particulier.

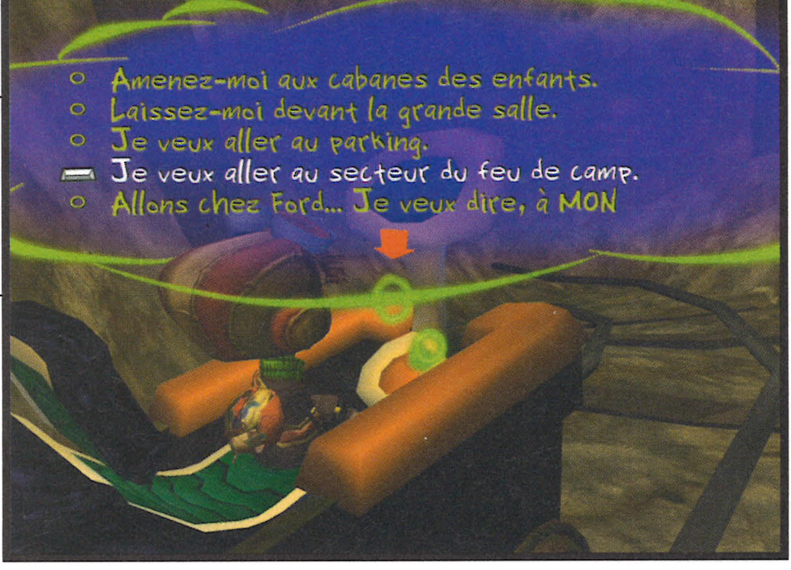
Un peu de technique

Psychonauts tournera sans mal sur la config mini recommandée par l'éditeur, mais attendez-vous tout de même à devoir sacrifier la résolution et le niveau de détails. Préférez plutôt un bon 2 GHz, un chouïa de Ram en plus et une carte graphique qui tient la route si vous voulez pouvoir vous offrir le luxe de la haute-def. Franchement, la patte graphique du titre en vaut la peine.

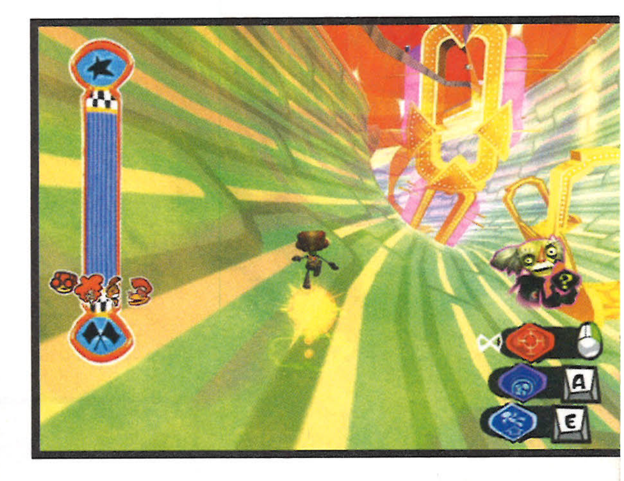
Mais on ne va pas trop faire la fine bouche

Sans révolutionner le genre, et hormis les petits défauts sus-cités, Psychonauts reste un très bon jeu, riche, au background travaillé et dont la forme n'a rien à envier au fond. La réalisation et la prise en main sont toutes deux aux petits oignons, ce qui est tout de même une gageure pour un titre du genre sur PC. Pas de soucis majeurs avec la caméra, pas d'arrachage de cheveux sur des passages délicats où il faut sautiller au millimètre près, bref aucune frustration indésirable. Cerise sur le gâteau, la traduction française intégrale est tout aussi soignée et rend hommage aux voix originales. Et c'est pourtant un intégriste de la V.O. qui vous dit ça...

Faskil



Le métro sous-terrain vous permettra d'éviter les déconvenues de pénibles aller-retour pour finir vos quêtes.



En Deux Mots

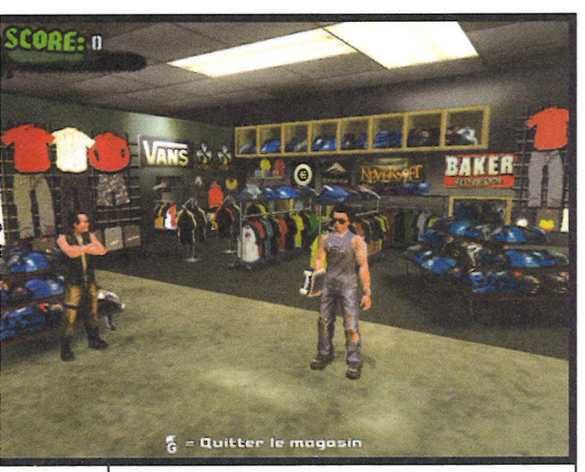
Si vous cherchez un bon petit jeu d'action, avec une once d'aventure, aux airs de beau gosse, offrant un type de challenge plutôt rare sur PC et si en plus vous êtes un grand nostalgique de l'humour à la Shafer, ouvrez grand les portes de vos méninges et laissez-vous envahir. Vous ne regretterez pas le voyage.

- \+ Très drôle et décalé
- \+ Excellente réalisation
- \+ Prise en main parfaite
- \+ Pas cher (40 euros)
- − Parfois un peu confus
- − Inévitablement répétitif par endroits

8	Technique
8	Artistique
8	Intérêt



CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Aspyr
DÉVELOPPEUR Neversoft/États-Unis
TEXTE ET VOIX en français



Les défis permettent de gagner de l'argent qu'il faut dépenser dans les diverses boutiques du jeu.

Tony Hawk's

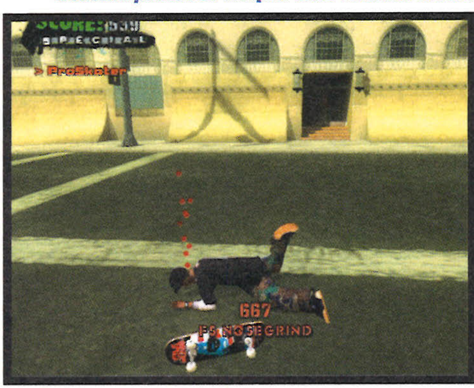
EXTRÊME

American Wasteland

Le skate et moi, ça fait deux. Ma dernière expérience en la matière remonte à mes cinq ans. À plat ventre sur la planche, j'avançais en poussant avec les mains. Depuis, je n'ai jamais remis les pieds sur un skate, et la culture qui tourne autour de cette discipline me laisse complètement indifférent. Il faut donc avouer qu'entre Tony Hawk et moi, ça ne démarre pas sur de bonnes bases. Mais qu'à cela ne tienne, j'accepte le défi de devenir le meilleur skateur de Los Angeles, lieu où se déroule l'action de ce nouvel opus.

Une paire de Van's aux pieds, un baggy et un t-shirt manches longues, me voilà fin prêt à en découdre avec les concurrents. Il faut avouer que la personnalisation de l'avatar offre un large choix de fringues et de coupes de cheveux. Cependant, il ne suffit pas d'être bien sapé pour assurer.

Eh oui, le bitume, ça fait mal. Dommage qu'on n'entend pas les os craquer sous certains chocs.



SYMPA CETTE PLANCHE POUR TAPER LES PASSANTS. ÇA NE CASSE PAS FACILEMENT EN PLUS. AH, PARCE QUE ÇA SERT AUSSI À SE DÉPLACER ? JE ME DISAIS BIEN QUE LES PETITES ROULETTES DEVAIENT SERVIR À QUELQUE CHOSE.

Sans surprise

Ollie-to-indy, Airwalk-to-fakie… Je ne sais pas pour vous, mais ce genre de termes, ça ne me parle pas des masses. Alors quand le gus du coin vous demande d'exécuter ce type de figures avec pour explication des combinaisons de touches incompréhensibles, ça craint. D'ailleurs, pensez à modifier la configuration du clavier avant même de lancer le jeu. En fait, soyons clair : optez directement pour un paddle afin de jouer sereinement à Tony Hawk's AW, sinon vous perdrez votre temps. Surtout qu'il faut enchaîner des manipulations de plus en plus complexes et rapides pour progresser. Heureusement, côté prise en main, c'est un vrai bonheur. Votre skateur répond au doigt et à l'œil, et la sensation de liberté offerte par l'environnement nous pousse à utiliser chaque élément du décor pour nous exercer. Une des nouveautés de cet opus est l'absence de chargement entre les zones de la ville, alors autant en profiter pour tout explorer. Le mode carrière est un bon moyen de s'initier pour devenir Ze Best of L.A., en accomplissant des défis à la difficulté progressive. Et si vous êtes déjà un habitué, vous pouvez toujours remplir divers objectifs proposés par le mode classique. Pour varier les plaisirs, lancez-vous dans une partie en ligne pour affronter vos potes wesh wesh ou exécuter quelques acrobaties avec un BMX. Bien que sympathique, cette discipline n'en demeure pas moins secondaire, le skateboard étant évidemment privilégié. Malgré le peu de nouvelles fonctions apportées par cette version, Tony Hawk's AW reste une valeur sûre pour tous les accros de skate grâce à sa jouabilité impeccable.

Cyd



Allez, 10 contre 1 qu'il se vautre à la réception.

Un peu de technique

À l'instar des épisodes précédents, cette version ne base pas son succès sur une qualité graphique dernier cri. Vous n'aurez donc pas besoin d'une bête de course pour obtenir un titre fluide. Optez tout de même pour 512 Mo de Ram, ce n'est pas un luxe.

En Deux Mots

NE VOUS ATTENDEZ PAS À VOIR DES TONNES DE NOUVEAUTÉS DANS CET OPUS. TONY HAWK FAIT LE MINIMUM POUR NOUS SATISFAIRE, MAIS LA FORMULE FONCTIONNE QUAND MÊME GRÂCE À UNE JOUABILITÉ HORS PAIR. UN PORTAGE DE MEILLEURE QUALITÉ AVEC UN ASPECT VISUEL NETTEMENT PLUS FIN AURAIT ÉTÉ APPRÉCIÉ.

+ Pas de temps de chargement dans la ville
+ Maniabilité impeccable
− Manque de nouveautés
− Portage « console vers PC » à la va-vite

7 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE


INTÉRÊT



La barre de vie en haut à droite n'est qu'une mauvaise blague des développeurs.

IL Y AURA-T-IL JAMAIS UN NOUVEAU MONKEY ISLAND ? QUE DEVIENT CETTE FAMEUSE SUITE DE SAM&MAX ? APPAREMMENT, LES DÉVELOPPEURS DE DECK13 ONT CESSÉ DE SE POSER CES QUESTIONS ET ONT CRÉÉ LEUR PROPRE JEU D'AVENTURE À L'ANCIENNE.

Ankh

MALÉDICTION !


TOUT PUBLIC

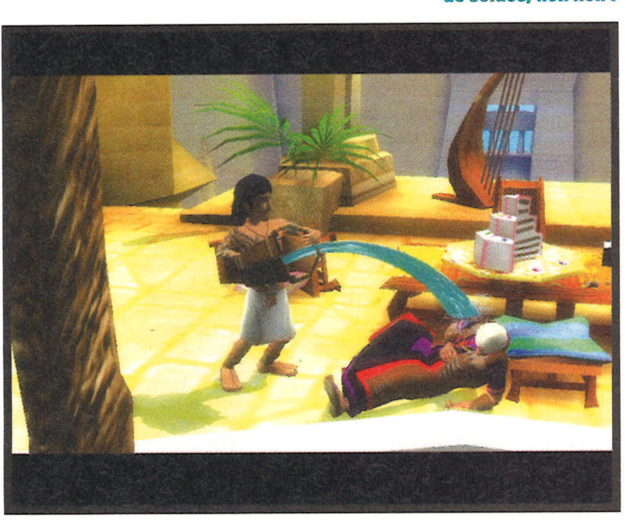
CONFIG MINIMUM CPU 1,2 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR MICRO APPLICATION
DÉVELOPPEUR DECK 13/ALLEMAGNE
TEXTE ET VOIX EN FRANÇAIS

Inutile de s'appesantir sur le gameplay et le scénario de cette aventure hyper classique. L'histoire est marrante et le point&clic absolument point&clicesque. On balade Assil, le héros, de tableau en tableau et de personnage en personnage. Il faut discuter avec tout le monde, ramasser des objets et les utiliser au bon endroit. C'est sûr, les fans du genre ne seront pas perdus. On pourrait parler d'Ankh comme d'un Monkey Island version égyptienne, mais l'humour n'y est pas tout à fait aussi concentré et réussi. Néanmoins, on s'amuse bien avec les diverses vannes, running gags, parodies et références que les développeurs allemands ont pu trouver.

Ça marche comme un Égyptien

Ankh est en fait le remake 3D du même jeu sorti en 1998. Ça, même Tbf ne le savait pas ! Si elle reste super classique, cette aventure n'en demeure pas moins assez équilibrée. À part quelques embrouilles de temps en temps, on progresse plutôt bien en réfléchissant aux indices dissimulés dans le décor ou dans les conversations. Les énigmes sont logiques, et on ne trimballe pas en permanence une tonne d'objets inutiles. Certes, on n'échappe pas à quelques bidules un peu trop planqués, ni à de petites séances d'aller-retour, mais rien de vraiment fâcheux. Du bon boulot, simple et efficace.

Je ne suis pas en train de vous donner un bout de soluce, non non !



Casting de rêve

Techniquement, la 3D du moteur freeware Ogre s'en tire plutôt bien. Les graphismes n'atteignent pas des sommets de beauté, mais le design se montre cohérent et agréable à l'œil. Suffit juste de supporter le look Disney. Les bruitages et les musiques sont tout aussi sympas, rien à redire là-dessus. Parlons plutôt de la localisation, puisque Micro Application s'en vante. Il faut avouer que les voix, bien interprétées, s'écoutent avec plaisir. En revanche, la traduction laisse un peu à désirer, avec plusieurs aberrations évidentes. Sans compter que les acteurs ont sûrement lu leur texte sans connaître le contexte.

Un peu de technique

Le moteur 3D Ogre mérite bien son nom lorsque l'on aborde la consommation de ressource. Peu optimisé, il demandera une grosse config (2 GHz, 512 de Ram) pour lisser les ombres et multiplier les effets. Au cas où, vous pourrez toujours virer le Bloom : le jeu agresse moins la rétine sans.

Au cours de l'aventure, vous aurez l'occasion de manipuler cette jolie jeune femme.



Du coup, Assil prononcera « j'en ai assez » comme « j'en ai marre » au lieu de « j'en ai suffisamment », par exemple. Et n'espérez pas une bonne synchronisation des lèvres... Heureusement, ces petites choses n'empêchent pas d'apprécier Ankh, un jeu que j'ai eu plaisir à terminer.

Fumble



En Deux Mots

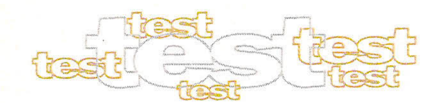
EN ATTENDANT QUELQUE CHOSE DE PLUS GRANDIOSE DANS LE DOMAINE DU JEU D'AVENTURE, ANKH SATISFERA SANS PROBLÈMES LES AFICIONADOS ET LES AUTRES. J'AURAIS PLUTÔT VU CE JEU À 30 EUROS AU LIEU DE 40, MAIS BON.

+ Bien ficelé et assez long
+ Amusant
- Localisation un peu bancale
- Un poil gourmand


6 TECHNIQUE

7 ARTISTIQUE


6 INTÉRÊT





« Prends ça, mécréant ! »

Les Trois Mousquetaires

PLATES-FORMES POUR BÉBÉ

Paris, 1628. C'est une période de trouble pour la royauté française. Des sujets peu respectueux de l'autorité monarchique complotent poursubtiliser la couronne du roi. Et les mousquetaires, ces fiers défenseurs du souverain, viennent de se faire bêtement capturer par le vil comte Xavier, alors qu'ils sortaient du troquet, un peu bourrés. Heureusement, Portos, le quatrième larron de la bande, a réussi à se faire la malle, bien décidé à libérer ses compatriotes pour restaurer l'ordre et pourfendre les mécréants. Quoi, « un peu neuneu » mon intro ? Bah, attendez, moi je me mets au diapason du jeu, hein. Parce que quand je lis sur la boîte « pour tous les âges », je pense qu'il s'agit surtout d'un euphémisme pour préciser que ça s'adresse avant tout aux moins de six ans, ou éventuellement à un animal de compagnie un peu attardé. Commençons par les bons points :

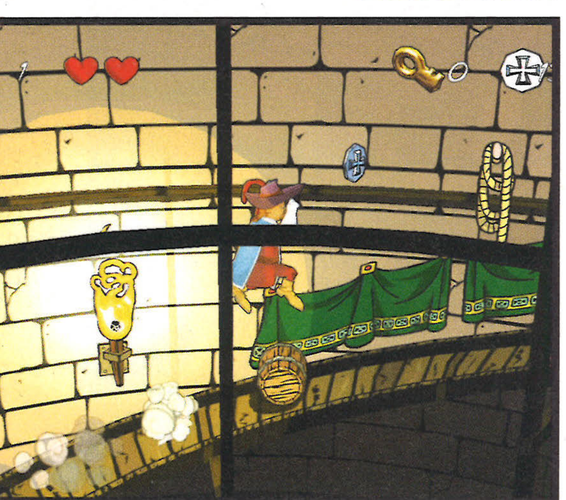
LE MÉCHANT COMTE XAVIER, QUI RÊVE DE S'ACCAPARER LE TRÔNE DE FRANCE, VIENT D'ENLEVER LES TROIS MOUSQUETAIRES, HISTOIRE D'AVOIR LA PAIX. PAS DE BOL, IL Y EN AVAIT UN QUATRIÈME. ET IL N'EST PAS CONTENT.



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 16 Mo
ÉDITEUR Nobilis
DÉVELOPPEUR Legendo Entertainment/Suède
TEXTE ET VOIX en français

c'est plutôt joli, avec du cell shading comme on aime et la prise en main est immédiate. Forcément, entre avancer, reculer, sauter ou frapper, pas de quoi s'emmêler les doigts sur le clavier. Parfois, lorsque les neurones s'endorment, on peut aussi pousser ou tirer des caisses, mais ça n'arrive pas trop souvent, rassurez-vous.

Certains passages sont plus tendus, mais l'impression de jouer en permanence en bullet-time subsiste.



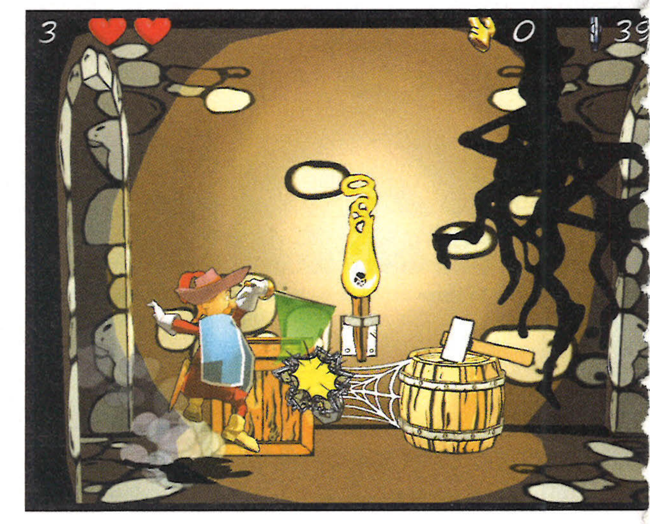
Les mous Squetaires

Mais j'ai beau chercher, il est difficile pour un joueur un tant soit peu aguerri de trouver de véritables défis à relever tout au long de l'aventure. Clairement, le produit ne vise pas le public habitué aux « plateformers » haut de gamme, où chaque niveau nécessite un timing aux petits oignons et des réflexes hors pair. Non, dans Les Trois Mousquetaires, on se contente d'avancer en frappant frénétiquement dès qu'un ennemi ou une vilaine bébête tentent de nous barrer la route. O.K., parfois pour progresser, il faut chercher un peu après des clés, mais le level design n'est pas particulièrement complexe ou labyrinthique et on en vient à bout sans même penser à s'arracher les cheveux une seule seconde. Par contre, ce qui risque de provoquer une calvitie précoce, c'est la voix du héros, énervante à force de « Ah,ah je suis trop fort ! » ou autre « C'est moi Portos ! » qui tombent au mieux comme un cheveu (décidément) dans la soupe. Le produit parfait pour nos têtes blondes qui cherchent un premier contact avec le jeu vidéo, mais après cinq minutes, on vous conseille tout de même de les aiguiller vers quelque chose d'un peu plus consistant. Les jeunes d'aujourd'hui sont plus éveillés qu'on ne le croit.

Faskil

Un peu de technique

Rien à dire, les Trois Mousquetaires ne nécessitent pas un foudre de guerre pour s'exprimer. Ce qui tombe plutôt bien : vu le public visé, ça tournera sans mal sur la vieille machine que vous avez refourguée à votre petit neveu à Noël pour vous offrir ce dual core en SLI.



Si vous traversez les ennemis, vous perdez un peu de vie, mais ils ne prendront même pas la peine de se retourner.



En Deux Mots

Pas franchement médiocres, mais un peu soporifiques et ultra répétitifs, Les Trois Mousquetaires déçoivent. Malgré des graphismes qui plairont sans doute aux plus petits, la monotonie du gameplay réserve au mieux ce jeu à des marmots en très bas âge.

- \+ Mignon
- \+ Accessible aux tout-petits
- − Simpliste et répétitif
- − Voix énervantes

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	4





Le premier Mobile Gaming Megastore !

Portail 100% GAMER accessible depuis ton mobile : + de 150 jeux java et les logos / sonneries des plus grands jeux vidéo.

Envoie **Manta** au **33800** (SMS non surtaxé!) et accède sur ton mobile au catalogue Manta !
OU envoie le **code produit** pour un accès direct à ta sélection.





En exclu Manta : Tout l'univers du jeu vidéo en perso du mobile.



15220



15261



15244



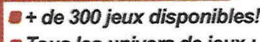
15253



15255

...et plus de 150 autres logos jeu vidéo téléchargeables sur Manta!





- + de 300 jeux disponibles!
- Tous les univers de jeux : Cartes, Sport, Arcade, Aventure ...
- Des nouveautés toutes les semaines pour TON mobile!

* Prix: 3€ ou 5€ ou 7€ /jeu + connexion au portail
+ d'info sur les jeux et le paramétrage wap sur www.sfr.fr/Utiliser

Manta™ est une marque du groupe Wonderphone

manta™

ETIK
> TEST AUTOMATIQUE DE COMPATIBILITÉ POUR TON MOBILE ET TON OPÉRATEUR.
> ACHAT VALIDÉ À L'INSTALLATION RÉUSSIE DE TON JEU.
> MONTANT DE L'ACHAT DÉBITÉ SUR TA FACTURE OPÉRATEUR.

GALLERY >> Manta

SMS+ 33800





Finalement, la Deuxième Guerre mondiale, c'était pas si mal...

Incroyablement crétins, les équipiers sont une source permanente de rigolade.



Gene Troopers

TRAUMATISME CHROMATIQUE

VOUS RÊVEZ D'ODYSSÉES ÉPIQUES DANS UN UNIVERS DE SCIENCE-FICTION RICHE ET SPECTACULAIRE ? D'UN JEU COMBINANT ACTION, MYSTÈRE ET AVENTURE ? CONTINUEZ DE RÊVER.

Un peu de technique

Ce n'est pas une défaillance de votre ordinateur. N'essayez pas de régler l'image : nous contrôlons vaguement les horizontales et les verticales. Nous pouvons vous noyer dans les couleurs et vous rendre aveugle. Préparez-vous à connaître les angoisses et les mystères qui gisent dans les plus profonds abysses... au-delà du réel !







CONFIG MINIMUM CPU 1,8 GHz, 256 Mo de Ram, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Playlogic International
DÉVELOPPEUR Cauldron Limited/Slovaquie
TEXTE ET VOIX en français

Tiens, mon écran a fondu.

Le premier contact avec Gene Troopers est assez violent : une intro en noir et blanc mitraillée par une succession rapide de flashs lumineux, sur fond de musique technoïde. Excellent concept, rien de tel qu'une bonne crise d'épilepsie pour bien se détendre avant de commencer un FPS. Quand vous reprendrez connaissance, vous serez enfermé dans une cuve transparente, où un extraterrestre biscornu vous demandera si vous êtes prêt à mourir pour l'Empire. Vous lui répondrez par QCM, complètement au hasard puisque vous ne savez pas qui vous êtes ni ce que vous faites là, et s'il n'aime pas vos réponses il vous liquéfiera la tête. Ensuite c'est plus simple, on passe à la phase de shoot bien bourrin : étant donné que le flingue de base reste très précis même si vous courez, que les ennemis ne bougent pas et que les headshots sont mortels, c'est juste ridiculement facile.
En fait, le plus dur est encore d'encaisser le déluge de couleurs agressives qui jaillissent du décor et dissolvent la rétine : les daltoniens ne connaissent pas leur chance. À côté, Serious Sam 2 passerait pour un jeu sobre, un peu terne. Si on y ajoute le mecha-design hautement farfelu et les bruitages de cartoon, plus de doute : le coupable est un Artiste. Et probablement un drogué.

Le 6e élément

Pas évident de déterminer ce qui est le plus grotesque dans Gene Troopers : les personnages laids, stupides et mal animés ? Le level design incohérent ? Ou bien le scénario, clinquant et creux comme du Luc Besson ? Le plus amusant vient peut-être des doublages : les dialogues sont absolument débiles, avec des bouts de phrases enregistrés dans le désordre, puis joués au petit bonheur par des acteurs qui y mettent tellement de conviction qu'on croirait parfois entendre une fausse pub des Nuls. Du coup, alors que le jeu n'a aucun intérêt, il a réussi à capter mon attention pendant près de cinq heures, jusqu'à ce que je sois irrémédiablement bloqué par un script refusant de démarrer. Gene Troopers est hypnotisant de bêtise, un peu comme quand on se retrouve vautré dans un canapé, le cerveau éteint, à ricaner devant des téléfilms nazes en bouffant des chips. Bien entendu, ce n'est drôle que quand c'est gratuit : hors de question de payer pour ça.

Atomic

En Deux Mots

Complètement raté, Gene Troopers a pour seuls mérites d'être facile et involontairement comique. Considérez la note artistique comme un 10 si vous prenez du LSD.

+ Univers « atypique »...
+ J'ai bien rigolé
− Très mauvais FPS

3	TECHNIQUE
1	ARTISTIQUE
2	INTÉRÊT



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHZ, 256 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 64 MO
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR WIDELOAD GAMES/ÉTATS-UNIS
TEXTE EN FRANÇAIS **ET VOIX** EN ANGLAIS



Stubbs a toujours aimé faire des câlins. C'est d'ailleurs comme ça qu'il convertit ses frères à sa cause. Comme quoi, faites l'amour, pas la guerre.

DANS LA PLUPART DES JEUX, ON TUE DU MORT-VIVANT À LA PELLE. MAIS L'HEURE DE LA REVANCHE A SONNÉ, ET C'EST STUBBS LE ZOMBIE QUI SERA L'AMBASSADEUR DE SA RACE ! BOURRÉ D'HUMOUR ET DE CHARME, LE TITRE DE WIDELOAD AVAIT DE QUOI FAIRE UN TABAC...

Stubbs The Zombie In Rebel Without a Pulse

ACTION

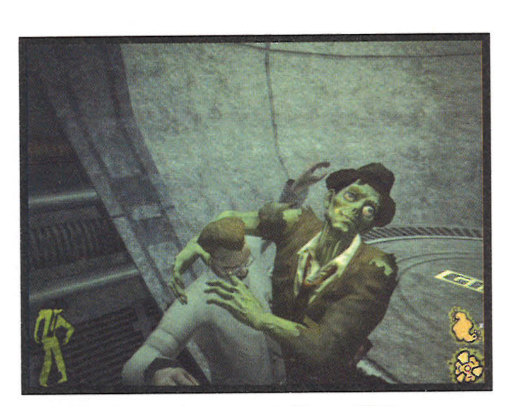
Les zombies ne sont pas mort ! La preuve avec l'excellent « Armée des morts », sorti il y a peu au cinéma, ou encore Stubbs, premier jeu faisant d'un non mort, un véritable héros. Ce titre de Wideloads Games vous met dans la peau d'un mort-vivant, dont le but est de répandre le chaos sur son chemin. Ce spectacle se déroule durant les Sixties à Punchbowl : tout le monde y coule des jours heureux en profitant d'un service top niveau prodigué par des robots grossiers tandis que des voitures volantes occupent l'espace aérien. Bref, il s'agit là de l'utopique rêve américain dans une ambiance à la Happy Days avec des gadgets futuristes auxquels les gens de cette époque aspiraient tant. Et cet univers atypique séduit mais il ne prend tout son sens que lorsqu'un élément perturbateur vient y semer la zizanie.

Stubbs aura l'occasion de contrôler quelques véhicules à l'inertie des plus fun.

L'élément perturbateur

Éventré, saignant de partout malgré sa peau verdâtre et avec sa clope fumante au bec, Stubbs se présente un matin devant les portes de la mégapole. La fête peut commencer ! Sans même savoir pourquoi, on fait ce que ferait tout mort-vivant fraîchement déterré ferait, on se met à table. Le moindre passant devient alors une cible dont on savoure le cerveau, tout en agrandissant son armée des morts. Ces comparses gérés par la machine sont prêts à vous suivre pour vous servir de boucliers humains ou convertir d'autres habitants de Punchbowl à votre cause. Si la jouabilité s'avère efficace, on le doit à une relative simplicité dans les commandes. On regrette que le seul plaisir du jeu consiste à transformer des humains en morts-vivants. Bien sûr, Stubbs possède d'autres pouvoirs comme se servir de sa tête ou de son pancréas comme d'une bombe. Il peut aussi péter pour asphyxier ses ennemis. C'est amusant 5 mn mais pas très bien grisant. Son dernier pouvoir s'avère plus intéressant : Stubbs s'arrache l'avant-bras et sa main prend le contrôle des PNJ pour en faire des marionnettes. Ces phases requièrent plus de finesse car la main est très fragile malgré son agilité et ne résiste donc pas longtemps aux tirs ennemis. Souvent ultra bourrin, parfois subtil, Stubbs joue la carte de la facilité avec un design accrocheur et un concept génial mais qui montre ses limites : transformer tout le monde en morts-vivants. Et les maigres pouvoirs de notre héros, la répétitivité de l'action ainsi que la durée de vie limitée risquent de décevoir ceux qui se seront laissés séduire.

Aymeric



Lors des phases où vous contrôlez un PNJ, vous ne pouvez pas regagner de la vie ne mangeant du cerveau. Il faudra donc la jouer plus subtil.

Un peu de technique

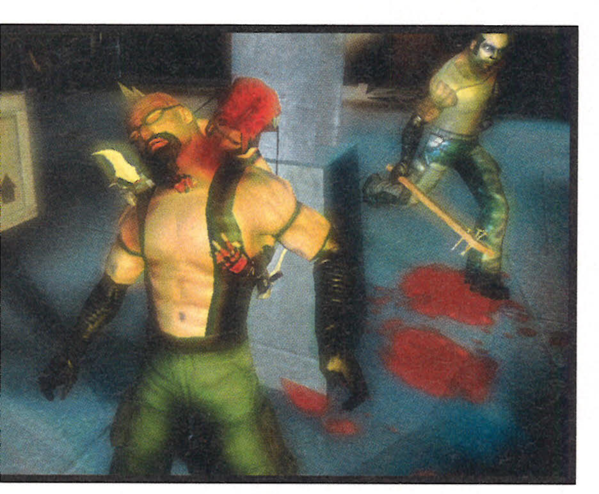
La version boîte de Stubbs sortie en décembre permettait d'installer le jeu, mais comme nous avons pu le constater, pas d'y jouer. En effet, un léger défaut de fabrication faisait bugger le tout lors du lancement. Les versions que vous trouvez en magasin ont dû être changées, mais pensez à demander au vendeur avant d'acheter.

En Deux Mots

QUEL PIED DE VOIR CETTE CITÉ SI ORDONNÉE PERDRE PETIT À PETIT LES PÉDALES ! L'HUMOUR OMNIPRÉSENT ET LE DESIGN SÉDUISENT, LA PRISE EN MAIN AISÉE FACILITE LES PREMIERS PAS, ET RÉPANDRE LE CHAOS EST UN RÉGAL... MALHEUREUSEMENT, LA RÉPÉTITIVITÉ DE L'ACTION LASSE ET LA DURÉE DE VIE RÉDUITE ACHÈVE TROP TÔT LES FESTIVITÉS. STUBBS EST UN JEU AGUICHEUR QUI MANQUE DE PROFONDEUR.

- \+ Répandre le chaos
- \+ Le design séduisant
- − Trop répétitif
- − Durée de vie

Note	Catégorie
6	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



Pour se ravitailler en vie, on pompe directement à la source.

BloodRayne 2

TIENS VOILÀ DU BOUDIN

AMIS DE L'HÉMOGLOBINE, BLOODRAYNE 2 EST FAIT POUR VOUS ! EXÉCUTIONS SANGLANTES, MUTILATIONS DIVERSES, GRAPHISMES À LA HACHE, SCÉNARIO DÉCÉRÉBRÉ, C'EST UN VRAI MASSACRE. PAR CONTRE POUR LE RESTE, N'EN DEMANDEZ PAS TROP…

Fins commerciaux, les stratèges de Terminal Reality ont eu une idée de génie : vendre un jeu dont l'héroïne serait une pouffe chasseuse de vampire. Mais où vont-ils chercher tout ça ? Hybride dotée de pouvoirs surhumains et de formes avantageuses moulées dans des tenues sexy, mademoiselle Rayne passe donc son temps à exterminer les créatures de la nuit. Pour ça c'est pas trop compliqué : il suffit de marteler frénétiquement deux boutons et hop, des combos aléatoires de coups de pieds rotatifs et de lames géantes démantibulent tout ce qui s'approche.
Ça tranche, ça empale, des bouts de bidoche volent dans tous les sens, bref c'est assez plaisant à regarder. Hélas, la maniabilité de cette conversion Xbox est assez approximative, défaut rédhibitoire pour un beat'hem all. Si on y ajoute les bugs de collision et les mouvements de caméra souvent gênants, BloodRayne 2 est bien loin des références du genre.



BloodRayne 2, c'est aussi quelques séquences « plate-forme » à la Prince of Persia bien pourries...

Travail à la chaîne

Pourtant, les idées amusantes ne manquaient pas, la chaîne-harpon par exemple. Une fois l'ustensile en question propulsé bien profondément dans la tripaille d'un fâcheux, un vigoureux coup de poignet permet de le faire valdinguer vers les nombreux éléments meurtriers du décor. Pieux proéminents, broyeurs mécaniques, ventilateurs industriels et autres cuves d'acide pleines de piranhas aux dents empoisonnées viennent alors mettre un terme tragique à la carrière du malheureux figurant. Notre Lara Croft mutante dispose aussi d'une paire de flingues vampires, armes improbables qu'elle recharge grâce au sang giclant à gros bouillons du corps martyrisé de ses victimes. Totalement inadaptés à la maniabilité PC, ils ne servent en fait pas à grand-chose. Pour maraver la tronche des boss les plus costauds, on préférera plutôt s'en remettre aux superpouvoirs de Rage ou de Ralentissement du temps. Grâce à eux le jeu en deviendrait presque trop facile… sauf que les checkpoints de sauvegarde mal placés rendent certains passages bien assez pénibles, pas besoin d'y ajouter des monstres trop balèzes. Médiocre techniquement, un peu trop répétitif, BloodRayne 2 n'intéresse que par la plastique de son héroïne et la brutalité de ses combats. C'est déjà pas mal, mais ça ne suffit pas.

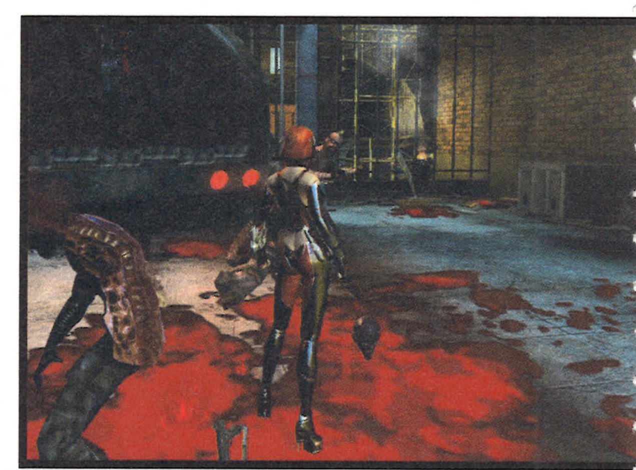
Atomic

Un peu de technique

Si le personnage de BloodRayne est plutôt détaillé et réussi, on ne peut pas en dire autant de ses adversaires ou du décor. Il faut pousser tous les détails à fond pour obtenir un résultat correct, ce qui rend le titre encore moins attirant sur les petites configs. Dommage...



CONFIG MINIMUM CPU 1 GHz, 256 Mo de RAM, Carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Majesco Games
DÉVELOPPEUR Terminal Reality/États-Unis
TEXTE en français et VOIX en anglais



Dans plusieurs petits puzzles, il faut projeter des ennemis dans des broyeurs pour débloquer la suite.

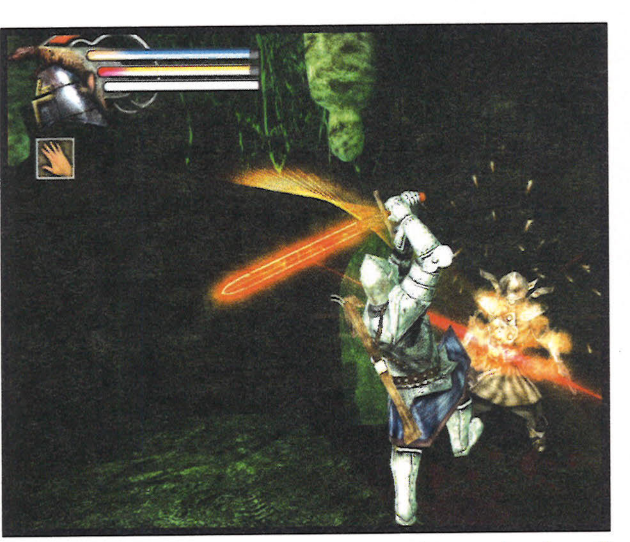
En Deux Mots

Quelques idées intéressantes, plombées par une réalisation défaillante. À moins de vouer une passion aux bimbos éclaboussées de charcuterie, il n'y a pas grand-chose à tirer de BloodRayne 2.

- + Très gore
- − Maniabilité douteuse
- − Graphismes souvent grossiers

Technique	5
Artistique	5
Intérêt	5



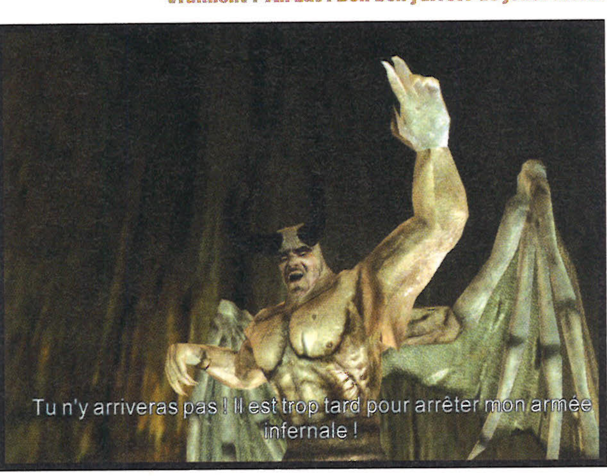

Sacré Paul, tellement pressé de tuer du païen qu'il n'attend même pas que sa lame refroidisse.

Knights of the Temple II

DIEU EST AMOUR

DEVINEZ QUI VIENT DÎNER CE SOIR ? PAUL DE RAQUE, NOTRE AMI CHEVALIER DU TEMPLE QUI AVAIT ÉCOPÉ D'UN PETIT 3/10 DANS LE JOY 159. STARBREEZE A PASSÉ LA MAIN À CAULDRON POUR CE NOUVEL ÉPISODE. ONT-ILS FAIT MIEUX ?

Vraiment ? Ah zut ! Bon ben j'arrête de jouer alors.


Tu n'y arriveras pas ! Il est trop tard pour arrêter mon armée infernale !

Les passages des Enfers, c'est un peu comme les portails Bittorent : dès qu'on en ferme un, un autre s'ouvre pas très loin. Ce bon vieux Paul, le héros du premier KotT, doit donc repartir à la recherche de trois artefacts qui l'aideront à stopper les légions du mal, parmi lesquelles figure Adèle, son ex. La pauvre jeune femme s'est fait grignoter l'âme par Azrael, le chat de Gargamel. Paul arrivera-t-il à sauver son amie et les pauvres schtroumpfs ? En tout cas, l'aventure l'emmènera à travers l'Europe : un port commerçant abritant des cachots pas très catholiques, une ville en proie à une malédiction druidique, un repaire de pirates, des marais, de la côte rocailleuse, une île sinistre, etc.

Conversion à la hache

Le but de Paul est de massacrer à peu près tout ce qui bouge pour se forger le caractère. En dépensant les points d'expérience gagnés, il peut se procurer de nouveaux pouvoirs, actifs ou passifs, et améliorer ses combos. Le nombre d'enchaînements de coups reste, au final, assez limité, et on se demande vraiment ce qui les différencie les uns des autres au niveau du gameplay. Probablement rien. Il est vrai que les animations ne sont pas si mal, même si le style ne change jamais selon l'arme utilisée (masse, hache, épée), mais bon… on s'ennuie ferme, tout de même.

Chute de foi

KotT2 aurait pu devenir un jeu moyen si la maniabilité ne laissait pas autant à désirer. On doit utiliser un combo clavier/pavé numérique/souris pour jouer « confortablement ». C'est peut-être mieux au paddle, mais il n'a jamais voulu reconnaître le mien… Le pire, c'est probablement la caméra. Je pense qu'elle a dû hériter de toute l'I.A. (puisque les ennemis n'en n'ont aucune) et développer ainsi une sorte de conscience propre. Dépitée d'être dans un jeu si médiocre, elle a alors décidé de pourrir la vie des joueurs en se plaçant n'importe comment. On a beau lui parler gentiment, rien n'y fait. Comme les psychologues pour camera n'existent pas, je ne crois pas que l'on puisse vraiment sauver Knights of the Temple II.

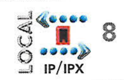
Fumble

Un peu de technique

KotT2 n'est pas laid. C'est même parfois assez joli, pour peu que l'on pousse les détails à fond. Dans ce cas : 2,4 GHz, 1 Go de Ram et une carte 3D 128 Mo vous aideront à vous ennuyer avec fluidité.







CONFIG MINIMUM CPU 1,5 GHz, 256 Mo de Ram, carte vidéo 64 Mo
ÉDITEUR Playlogic International
DÉVELOPPEUR Cauldron Limited/Slovaquie
TEXTE ET VOIX en français


Une autre spécialisation du jeu : vous paumer irrémédiablement dans son level design.

Croisade online

Impossible de tester le multijoueur de KotT, actuellement complètement désert. J'essaierai plus tard : s'il s'avère intéressant, on vous fera un petit Try Again.

En Deux Mots

Knights of the Temple II n'a pas grand-chose à offrir et le peu de gameplay qui ne nous endort pas en trente secondes est gâché par un manque de finition évident. Vont-ils oser tenter un troisième KotT ?

- + Pas moche
- – ZzzZzzZzz
- – Maniabilité douteuse
- – Pas d'I.A.

5 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT



Oooh un saut ! Cool, neuf chances sur dix de louper la piste à l'atterrissage.

Crazy Frog Racer

SUPPLICE DE LA ROUE

Bibibidididiiiii babababadadaaaaaa… Non je ne suis pas en train de vous imiter Faskil et Fumble en pleine séance de papouilles au fond de la rédac' mais Crazy Frog, batracien ridicule et matraqué sur les ondes depuis déjà trop longtemps. Plus d'un million d'exemplaires de cette « musique » vendus à ce jour. Oui oui, vous pouvez vérifier, je ne me moque pas de vous. Ah ben forcément ça donne envie d'exploiter le filon jusqu'au bout histoire de surfer encore un peu plus sur ce gigantesque tsunami à pognon. Alors voici l'adaptation vidéoludique, sorte d'insulte suprême à tous les jeux de course de l'histoire. Un véritable bras d'honneur balancé à la face du bon goût. On y dirige Crazy Frog et ses potes pilotes du dimanche dans des épreuves débiles, sur des circuits incompréhensibles et passionnants comme une intégrale de Très Chasse. La maniabilité est une horreur, la difficulté une invitation à se coller la tête dans le four, et seule la motivation de pouvoir un jour fracasser des armoires sur le crâne des responsables de cette chose nous évite de passer à l'acte.

OH QUI VOILÀ ?! MAIS C'EST LE RETOUR DE LA POULE AUX ŒUFS D'OR ! AH TIENS NON, C'EST UNE GRENOUILLE RIDICULE QUI NE VOIT EN VOUS QU'UNE ÉNORME VACHE À LAIT. PRÊT POUR UN PETIT TOUR DANS LE MONDE MERVEILLEUX DU MARKETING ?

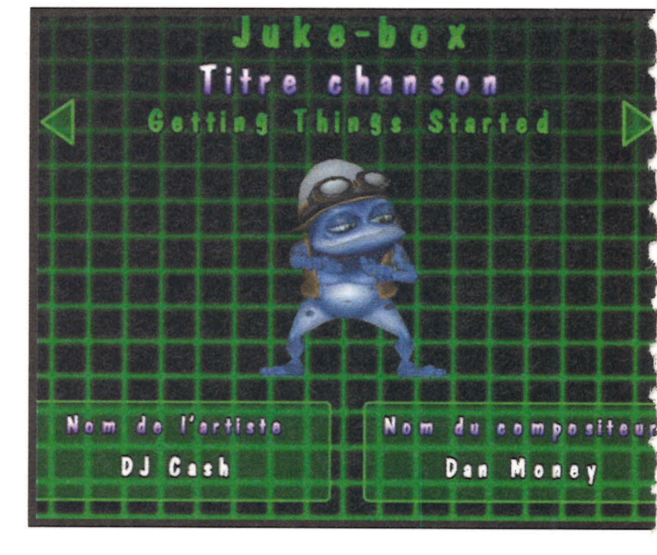

TOUT PUBLIC · INTERNET 4 · LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM CPU 800 MHz, 256 Mo de RAM, carte vidéo 32 Mo
ÉDITEUR Neko Entertainment
DÉVELOPPEUR Neko Entertainment/France
TEXTE en français **ET VOIX** -

Donnez-moi une corde

Visuellement ? À vous donner envie de devenir aveugle. Les musiques ? À faire passer la surdité pour un délice existentiel. La boîte ? Une pub pour le retour de la lèpre histoire de perdre tous nos doigts et ne plus jamais avoir à toucher cette infamie. Crazy Frog Racer, c'est un peu le châtiment ultime, celui que la C.I.A. rêve d'utiliser pour faire avouer des dizaines de crimes imaginaires à des terroristes présumés au fin fond de ses prisons secrètes. On peut jouer en multi ? Génial. Il faudrait encore trouver un autre cinglé prêt à balancer 15 euros par la fenêtre. De toute façon, le code réseau a sûrement été programmé pendant un tremblement de terre tant les ralentissements y sont fréquents. En clair : un produit bien plus qu'un jeu et dont la réalisation n'a pas dû prendre plus de trois semaines à une bande de développeurs séquestrés et forcés de se shooter à la colle. Dire que certains marketeux affirment parfois qu'ils pourraient vendre de la merde juste en collant un logo dessus. Eh ben voilà la preuve qu'ils ne déconnent pas.

Yavin

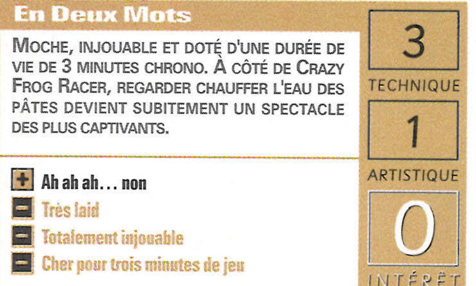




Sur ce temps-là, on peut faire quelque chose de plus utile. Genre des œufs à la coque.

Un peu de technique

Pas de souci, ça tourne parfaitement sur la config mini, on peut s'énerver en toute fluidité avant de passer à autre chose. Un vrai jeu par exemple.


En Deux Mots

MOCHE, INJOUABLE ET DOTÉ D'UNE DURÉE DE VIE DE 3 MINUTES CHRONO. À CÔTÉ DE CRAZY FROG RACER, REGARDER CHAUFFER L'EAU DES PÂTES DEVIENT SUBITEMENT UN SPECTACLE DES PLUS CAPTIVANTS.

+ Ah ah ah… non
- Très laid
- Totalement injouable
- Cher pour trois minutes de jeu

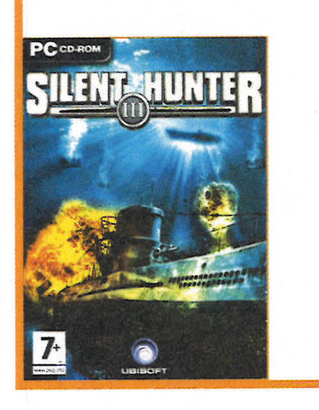
3 TECHNIQUE
1 ARTISTIQUE
0 INTÉRÊT

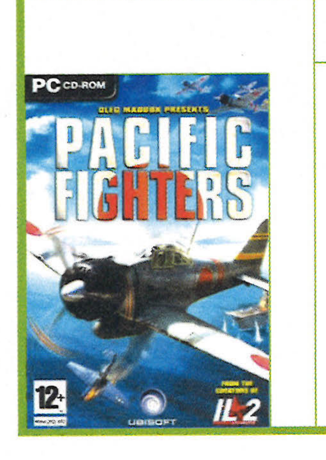
AVIS AUX JOUEURS N'AYANT PAS DE FORTUNE PERSONNELLE

Silent Hunter III

Genre : Gloub gloub gloub !
Infos : Environ 15 euros - CPU 1,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 7/10 dans Joystick N°169

Marre du bruit, de la foule, de la pluie, du soleil, des arbres, des animaux, de votre famille, des politiciens, de vos chefs, des courses, des boîtes du samedi soir et des gueules de bois du dimanche matin ? Plongez. Plongez avec Silent Hunter III, dans l'immensité bleue où seuls les blips du radar, quelques mines sous-marines et une poignée de tentacules cthulhiennes viendront perturber votre repos. Ah non, Silent Hunter est une pure simulation de sous-marins, version Seconde Guerre mondiale, pas question de tentacules. Dommage. Bah, n'oubliez pas de remonter de temps en temps pour couler un bateau. Dispo le 2 février.





IL2 Pacific Fighters

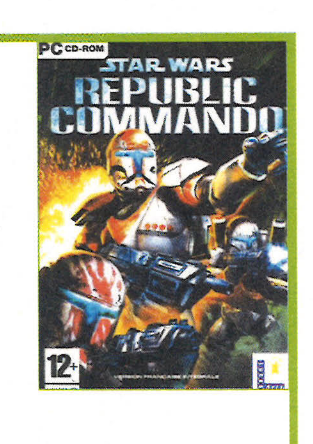
Genre : Tacatac ! Tacatac !
Infos : Environ 15 euros - CPU 1,4 GHz + 512 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Exclusive Collection d'Ubisoft
Note : 6/10 dans Joystick N°164

Voilà un jeu qui sentait un petit peu l'exploitation rapide du nom fameux d'Oleg Maddox, le papa d'IL2. Bien insuffisamment fourni en cartes, en avions japonais ou en navires de guerre, Pacific Fighters n'en est pas moins bon en ce qui concerne les batailles d'escadrilles online (128 pilotes à mitrailler). Maintenant qu'il est à 15 euros, c'est endurable. Et puis peut-être que la communauté, toujours très active sur ce genre de titre, a pris le temps de boucher elle-même les lacunes de ce jeu.

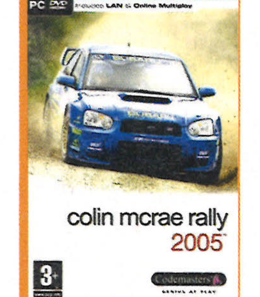
Star Wars Republic Commando

Genre : Piouu Piouu Piouu !
Infos : Environ 10 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - LucasArts
Note : 6/10 dans Joystick N°168

Star Wars, on en bouffe à toutes les sauces. Parfois c'est indigeste, parfois c'est très bon. Dans le cas de ce FPS retraçant les exploits d'un pauvre squad de clones, sans même un pouvoir Jedi, en pleine lutte pour sauver la liberté et la démocratie (j'ai un peu oublié l'histoire de la première trilogie...) Bref, Republic Commando, c'est des armes, des monstres et des niveaux à parcourir. Tout cela n'est pas très au point, mais l'ambiance Star Wars s'y fait sentir. Pour 10 euros, ça vaut quand même le coup de s'y abandonner.







Colin McRae Rally 2005

Genre : Vroum vroum !
Infos : Environ 15 euros - CPU 1 GHz + 256 Mo de Ram + Carte 3D 64 Mo - Collection Bestseller de Codemasters
Note : 8/10 dans Joystick N°163

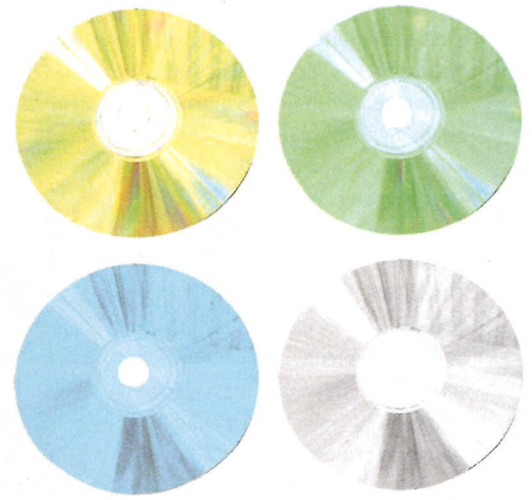
Codemasters n'est vraiment pas le dernier pour nous pondre des séries à rallonge. Colin McRae Igloo en fait partie et la version 2005 est aussi réussie que les autres. C'est juste qu'on voudrait bien quelques nouveautés de temps en temps ! Bref, si vous n'avez pas un petit jeu de rallye déjà dans le tiroir, rien ne vous empêche de vous procurer celui-là. Très bon, pas cher. Et puis un an après sa sortie, vous avez probablement la machine qu'il faut pour le faire tourner. Non ?

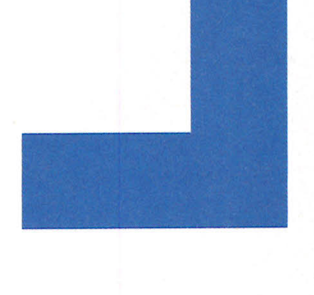
PAVILLON NOIR
OU DRAPEAU BLANC ?



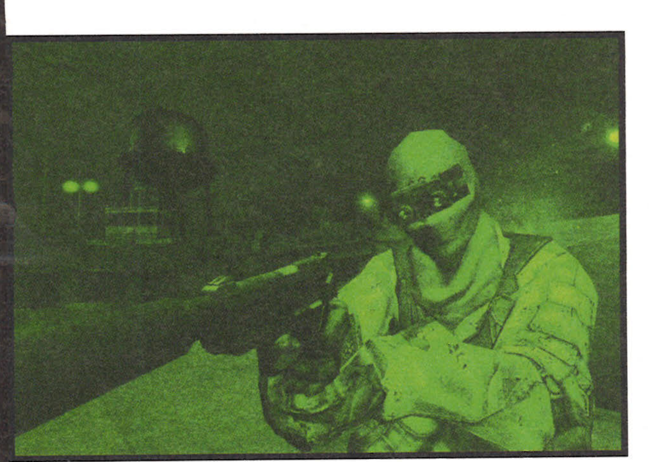
PAR FASKIL

Les sites pirates, c'est comme la Star'Ac. Tout le monde sait que ça existe, tout le monde y a déjà jeté un œil intéressé et pourtant, on continue de feindre l'ignorance, un sourire angélique sur le visage et une auréole au dessus de la tête. Il est temps de briser le tabou ! Enfin, pas pour la Star'Ac, hein. Parce que ça, sérieusement, moi je ne connais pas du tout. Je vous jure.





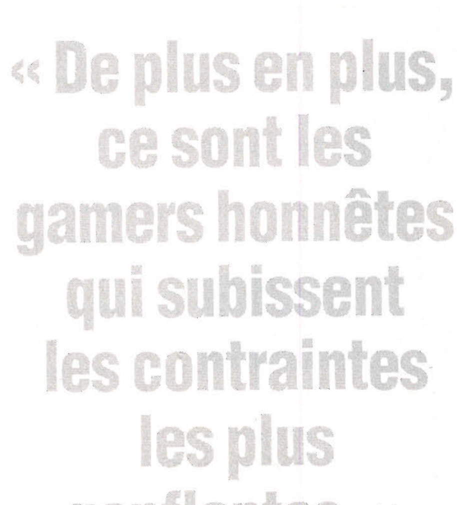
Bon, le piratage... Sujet tendu, s'il en est. Fléau pour les uns, bénédiction pour les autres : s'il y a un dossier délicat, c'est bien celui-ci. Pourtant, il nous a paru nécessaire de faire un peu le point sur la question, et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, parce que personne n'en parle jamais. Même chez nous, on a toujours eu un peu l'habitude de faire « comme si ça n'existait pas » parce que, soyons francs, c'est vraiment un sujet casse-gueule. Mais ces derniers temps, les problèmes liés à l'apparition de protections de plus en plus pointues ont ressurgi dans le courrier. Entre les CD officiels non reconnus, les plantages intempestifs, les incompatibilités avec les logiciels de gravure, on finit par se retrouver dans une situation tout à fait paradoxale : ce sont les gamers honnêtes, ceux qui mettent la main au portefeuille pour satisfaire leurs désirs ludiques, qui subissent au final les



contraintes les plus gonflantes. Il était donc de bon ton de se poser quelques minutes et de jeter un petit coup d'œil, le plus objectif possible, sur la situation actuelle. Où en est le piratage aujourd'hui ? Que représente-t-il en termes de manque à gagner pour les éditeurs ? Est-il en expansion ou en régression ? Et puis surtout, concrètement, quelle est son incidence sur le marché du jeu vidéo ? Parce que c'est quand même un peu notre loisir de prédilection, on aurait raison de s'inquiéter... Allez, suivez-moi, on va enfiler notre imper' beige, froncer les sourcils et sortir au grand jour pour mener l'enquête. Même pas peur.

LE VRAI DU FAUX

La plus grosse difficulté quand on se lance sur un tel dossier, c'est bien entendu de faire parler les gens. Entre les discours alarmistes de la BSA (la Business Software Alliance) et les propos anarchistes des sites pirates, il est parfois délicat de faire la part des choses. Les premiers clament haut et fort que chaque soft piraté constitue un manque à gagner réel, ce qui est bien entendu au mieux une exagération éhontée. Il est en effet osé de penser que tous ces jeux téléchargés illégalement auraient été échangés contre de vrais billets s'ils n'avaient pas été disponibles gratuitement par des voies détournées. Les seconds, quant à eux, n'hésitent pas à se réfugier derrière une pléthore d'excuses souvent bidon pour justifier leur pratique : jeux trop chers, d'une qualité souvent discutable, méchants éditeurs à la solde du grand capital... Cela dit, le fossé entre ces deux discours est révélateur de la véritable problématique au cœur même du sujet. Comme le soulignait déjà Matt Burris, dans un éditorial sur le piratage (sur le site 3Dgpu.com en août 2004), « les gens ont l'impression qu'ils doivent payer pour de plus en plus de choses qu'ils aiment dans la vie, et ceux qui fournissent ces choses veulent constamment de plus en plus d'argent pour réaliser un bénéfice. » Forcément, il devient dès lors difficile de trouver un terrain d'entente et la différence se creuse, jusqu'à atteindre les extrêmes dont nous sommes aujourd'hui témoins. Il nous semblait donc opportun, surtout en cette période calme au niveau des sorties, de se pencher un peu sur ce phénomène en pleine expansion depuis l'avènement des connexions haut-débit. Et si possible, de le faire avec le recul suffisant pour ne pas, à notre tour, tomber dans les travers d'une prise de position radicale.





C'EST PAS GAGNÉ

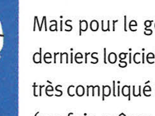
Matt Burris, encore lui, avait judicieusement résumé le fond du problème par une analogie bien sentie : « Certains vous diront qu'on ne peut pas acheter tout ce qu'on veut mais que cela ne nous donne pas le droit de voler, et je serai d'accord avec eux. Cependant, si vous mettez une barre de chocolat sous le nez de quelqu'un qui n'y a jamais goûté, mais qui en connaît les délices, et qu'un panneau « Ne pas manger » est disposé juste devant, il y a des chances pour que trois personnes sur dix finissent malgré



tout par y goûter. C'est simplement la nature humaine. » Les jeux sont chers et nos budgets serrés ? Certes, mais ce n'est sans doute pas une raison pour arpenter les réseaux peer to peer plutôt que les rayons de la FNAC. Cela demeure néanmoins une réaction compréhensible, d'un point de vue humain. Alors, comment en est-on arrivé là ? Et surtout : comment s'en sortir ? Parce qu'on a beau ricaner devant les cris de panique de certains éditeurs, même si le manque à gagner n'est pas aussi important qu'on veut bien nous le faire croire, il est pourtant tout à fait réel et substantiel. Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo est un business qui brasse des quantités considérables de dollars et le moindre développement engouffre des sommes qui feraient pâlir même les studios hollywoodiens. La tolérance face au piratage n'est donc plus du tout la même qu'il y a quelques années, où les coûts étaient plus modestes et la sanction d'un échec moins dramatique. Qui plus est, les moyens de communication modernes étant ce qu'ils sont, la vitesse de propagation de versions pirates est sans commune mesure avec ce qu'on connaissait il y a dix ou vingt ans. Le préjudice est donc, à tous les niveaux, d'un tout autre ordre.

TU NE PIRATERAS POINT

Pour contrer l'hémorragie, les éditeurs sont donc obligés de recourir à des solutions de plus en plus drastiques. Terminée la période faste des jeux non protégés, après une transition par un peu de bricolage (souvenez-vous par exemple des roues à tourner pour obtenir le code nécessaire pour avancer dans un jeu comme Monkey Island II), on en arrive aujourd'hui à des protections brutes de décoffrage. Et un petit peu emmerdantes, aussi... Tages, SafeDisc, SecuROM, StarForce... les solutions ne manquent pas. Nous n'aborderons pas ici les spécificités techniques propres à chacune d'elles (excepté StarForce, la plus « problématique », voir encadré), mais la multiplicité croissante des méthodes de protection, et surtout la croissance financière des sociétés qui les proposent, démontrent que la crise est prise très au sérieux par les éditeurs qui n'hésitent pas à investir des budgets de plus en plus conséquents pour protéger leurs œuvres. Est-ce que ça marche ? Vaste question. Tout dépend de la cible. Il est certain que pour ce que nos amis anglo-saxons appellent le « casual pirate » (le pirate du dimanche), ces nouveaux verrous sont un obstacle supplémentaire au classique « tiens, t'es mon pote, j'ai acheté ça, je te fais une copie si tu veux ». Maintenant que le jeu vidéo touche aussi (surtout ?) le grand public, pas toujours au fait des solutions illégales alternatives, un CD ou un DVD incopiable constitue un moyen en théorie dissuasif, suffisamment en tout cas pour l'inciter à acheter un jeu plutôt qu'à passer de longues et vaines heures à tenter de le « cracker ».



Mais pour le geek moyen, qui dispose des derniers logiciels « peer to peer », il n'est pas très compliqué de mettre la main rapidement (parfois même avant la sortie officielle) sur

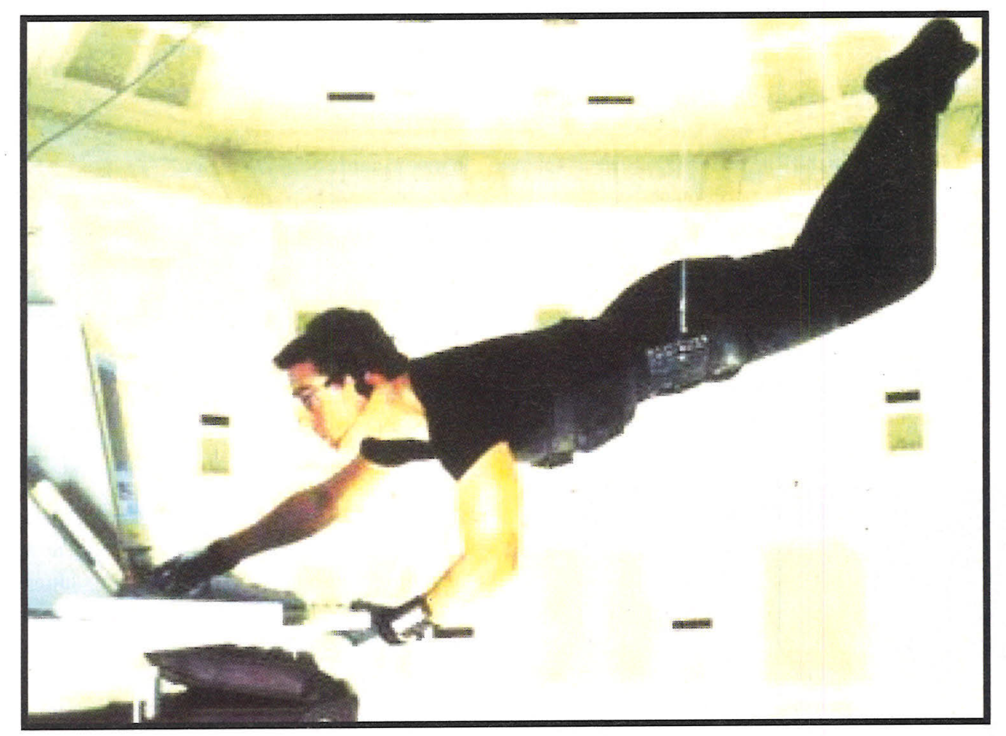






StarForce : comment ca marche ?

Fondée en 1998, la société StarForce, basée en Russie, est au centre de la polémique depuis environ un an. En cause : la méthode de protection utilisée, jugée invasive par certains, et soupçonnée d'être la source de nombreux soucis techniques (impossibilité de faire tourner des jeux originaux sur certaines configs – Caféine confirme, il adore Starforce...–, incompatibilité avec certains périphériques, refus de fonctionner si des logiciels de gravure comme Alcohol ou CloneCD sont installés sur la machine, etc.). Contrairement à la majeure partie des protections du marché, StarForce ne nécessite aucune modification physique du disque à protéger : tout fonctionne grâce à des pilotes (« drivers ») qui s'installent en même temps que le jeu et qui empêchent toute lecture du code source, rendant dès lors toute tentative de déprotection extrêmement compliquée. Ce qui explique que des jeux comme Toca 2 ne sont apparus sur les réseaux pirates que plusieurs mois après leur mise à disposition dans le commerce. Interrogés à ce sujet, les responsables de StarForce admettent que certains problèmes peuvent se poser à cause de leur système de protection, mais que ceux-ci sont en général rapidement réglés. Ils suivent en outre de très près la sortie des nombreux « cracks » pour les contrer au plus vite et s'assurer ainsi d'être toujours au fait des dernières techniques des pirates. Ça marche, mais attention au retour de manivelle : certains consommateurs évitent soigneusement les jeux protégés par ce système. Ils ont l'argent, l'envie, mais ça ne fonctionne pas chez eux. Paradoxal.


On n'en est pas encore là mais peut-être qu'un jour les protections seront pénibles comme çà.

« Les protections sont de plus en plus complexes, les tentatives de sanctionner légalement de plus en plus nombreuses, et pourtant, le P2P ne cesse de fructifier. »

une version déplombée du dernier FPS à la mode. Et finalement, même le moins branché d'entre nous a inévitablement dans son entourage une personne qui « sait » et qui va pouvoir lui ouvrir les portes de cet univers étrange qu'on nomme le « warez ». Donc, même si certaines protections s'avèrent assez redoutables (StarForce, toujours), on ne peut pas vraiment dire qu'elles endiguent efficacement le phénomène du piratage. Tout au mieux parviennent-elles à le ralentir quelque peu...



POLICE ! VOUS ÊTES CERNÉS !

Aux côtés des méthodes préventives, dont on vient de rappeler les limites, on retrouve également les grands classiques, catégorie « répression ». Comme dans l'industrie musicale, où la RIAA multiplie les actions en justice contre des particuliers coupables d'avoir partagé leur discothèque sur la toile. Mais qu'il s'agisse de musique ou de jeux, les cas de procès sont encore proportionnellement très rares, surmédiatisés et leur vocation première est surtout de servir d'exemple, pour instaurer la « peur du gendarme ». Dès qu'un groupe de pirates organisés est démantelé, un autre prend le relais et la ritournelle dure depuis la nuit des temps. Ici aussi, il faut se rendre à l'évidence et constater l'inefficacité de la méthode. Le flicage d'Internet est une tâche tellement titanesque qu'il est fort peu probable que cette technique porte un jour ses fruits. Comme le souligne Benjamin Thominet, dans son article sur le site Ratiatum.com (« Piratage sur Internet : état des lieux »), « les sections de police et de gendarmerie qui se consacrent à Internet manquent déjà de moyens pour pouvoir mener une lutte autrement plus importante : celle de la grande criminalité via le net (pédophilie, terrorisme, mafias diverses ou même simples arnaques). [...] elles ont vraiment autre



Dans la course aux protections, c'est toujours StarForce qui fait trembler le drapeau à damiers.



HEIN ? DES DÉMOS PROTÉGÉES ?

Autant il est tout à fait compréhensible de voir les jeux complets blindés de protections, autant il est plus difficile de saisir l'intérêt d'appliquer le même genre de verrous sur des démos. Ne sont-elles pas justement destinées à être le plus largement diffusées ? Alors, pourquoi y coller du StarForce ? Tout simplement parce que l'une des techniques utilisées par les pirates consiste à étudier le code source des démos (non protégées) et à le comparer ensuite avec celui d'une version finale pour y repérer toute référence à une quelconque protection. En protégeant également les versions d'évaluation, les éditeurs ne font que respecter leur ligne de conduite : rendre la vie des pirates la plus difficile possible. Et tant pis si ça complique un peu celles des joueurs aussi.





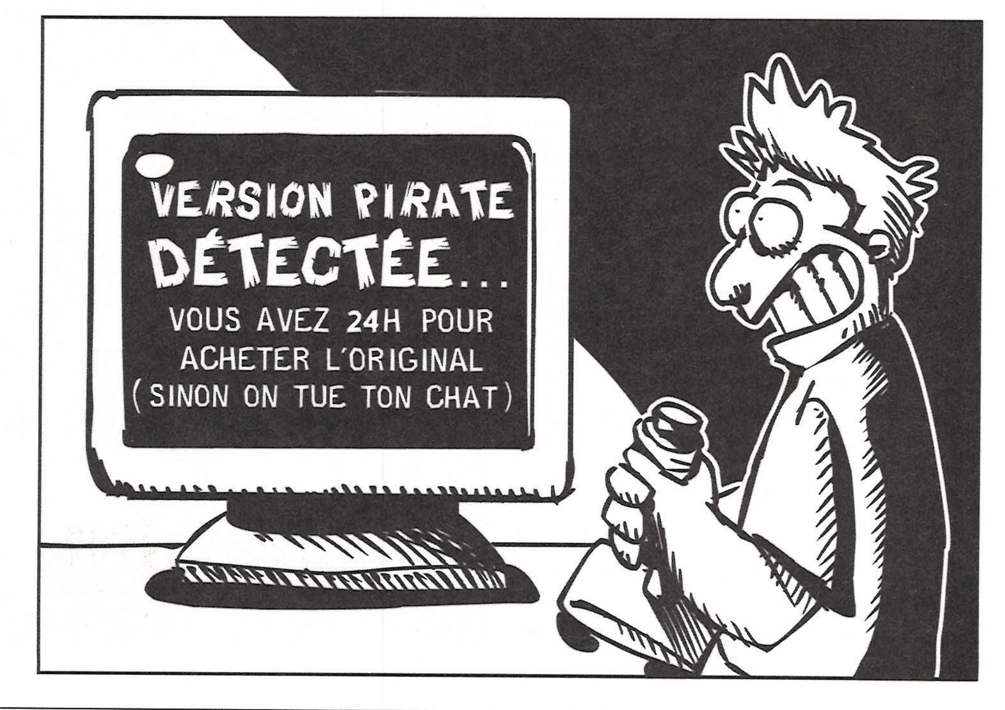
Dans le monde des éditeurs, il n'y a pas que NFS qui soit « most wanted »...

utilisateurs. La diffusion à grande échelle de jeux pirates sur le web a mis en place une certaine forme de concurrence contre laquelle les éditeurs luttent actuellement avec les mauvaises armes : celles de la répression et du verrouillage. Il faut se rendre à l'évidence : ça ne marche pas. Point barre. Les protections sont de plus en plus complexes, les tentatives de sanctionner légalement de plus en plus nombreuses, et pourtant, le P2P ne cesse de fructifier, gagnant chaque jour un nombre croissant d'utilisateurs, qui comprennent vite comment ça fonctionne. Pire, quand on leur pose la question, peu d'entre eux assimilent leur geste à un délit. Pourtant, comme le soulignait l'équipe de FiringSquad (« StarForce Interview and Piracy Discussion ») : « dire : "je ne l'aurai de toute façon pas acheté" n'a pas d'importance... Le fait de ne pas l'avoir payé tout en profitant du travail d'un développeur et d'un éditeur, c'est du vol ». Ce à quoi Benjamin Thominet répond par une autre évidence : « Dans une économie de marché, la valeur d'un bien dépend avant tout de ce que les consommateurs sont prêts à payer pour l'avoir. »

chose à faire que de courir après le petit délinquant [...] ». Et quand on sait que ces « petits délinquants » se comptent probablement par millions, on imagine sans peine l'impossibilité de la tâche. Alors, que faire ?

BAH RIEN, C'EST BIEN COMME ÇA, NON ?

Arrêtons d'être faux-cul cinq minutes : si la possibilité de trouver gratuitement n'importe quel jeu et de le télécharger en quelques minutes a de quoi séduire le joueur peu scrupuleux, il ne faut pas non plus oublier de mesurer les conséquences à long terme d'une telle pratique. Sans vouloir faire le lit d'un certain alarmisme, ni même se laisser aller à vous faire la morale, il ne faut pas être très malin pour comprendre qu'au bout du compte, si plus personne ne paie ses jeux, il n'y a pas beaucoup d'éditeurs qui vont avoir envie de continuer à investir dans le domaine. Et on se retrouvera tous dans quelques décennies à jouer aux osselets. Alors, quoi ? Arrêter de pirater et payer ses jeux en bons moutons consommateurs ? Oui et non. Parce que, voyez-vous, contrairement à ce qu'on essaie de nous faire croire, le problème ne se situe pas uniquement au niveau des





UNE FIN D'ANNÉE DÉSASTREUSE

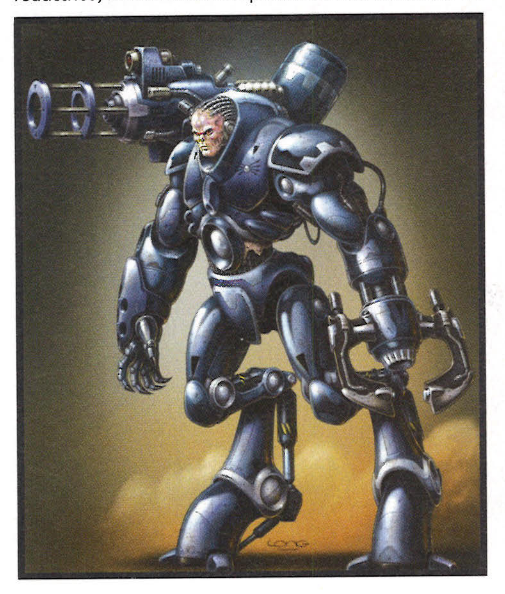
Selon le NPD (société qui publie régulièrement de nombreuses analyses du marché mondial), les ventes de jeux vidéo auraient chuté de 18 % pour le mois de novembre 2005. Même si l'absence de blockbusters (comme GTA:SA ou HL2 en 2004) peuvent expliquer cette baisse en partie (avec sûrement une contribution de l'aspirateur à joueurs qu'est World of Warcraft), cela confirme néanmoins une tendance globale plus inquiétante : le marché du jeu vidéo PC ne semble pas vouloir redémarrer et continue de dégringoler, malgré des techniques anti-copie de plus en plus poussées. Un indice de leur inefficacité?

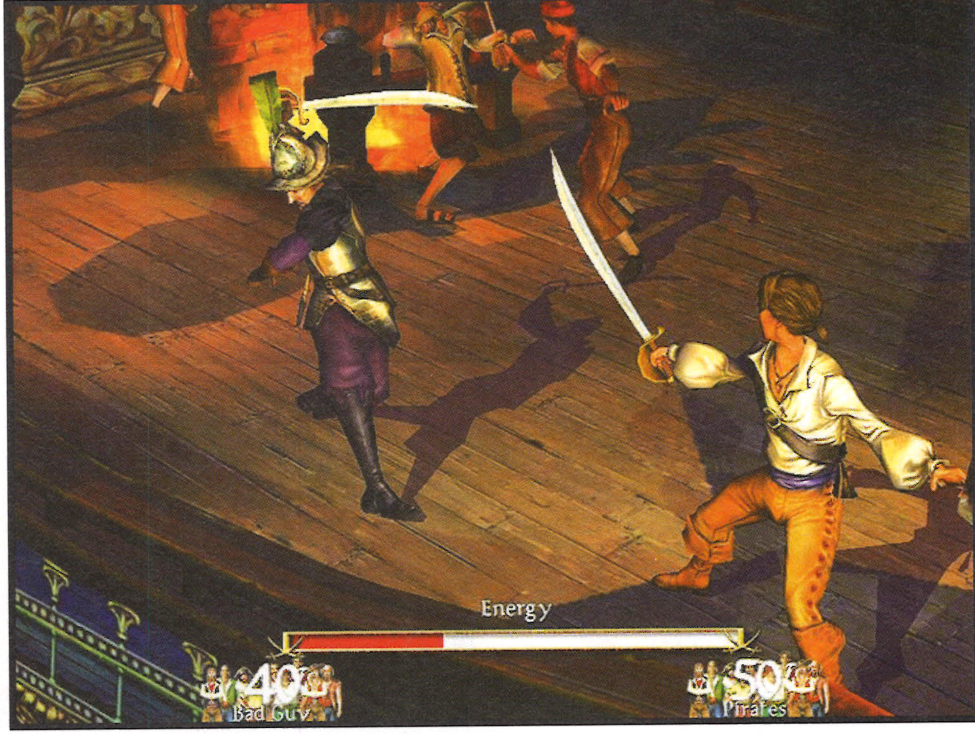


Et forcément, s'ils peuvent l'avoir gratos, sans avoir réellement conscience de nuire à la production, ni même de réaliser quelque chose d'illégal, pourquoi se priver ? Et là, l'air de rien, on touche en fait à l'essence même du problème...

ON NE RESPECTE PLUS RIEN

Comment expliquer cette déresponsabilisation complète quand il s'agit de télécharger des jeux sur le Net ? Manque d'éducation ? Peut-être qu'il y a un peu de cela. Épidémie de kleptomanie ? Difficile de s'en tenir à cette idée réductrice, même si cela simplifie le boulot des forces de





répression. Personnellement, je pense que le phénomène est plus subtil que ça et qu'il tient avant tout à la disparition d'un élément crucial, moteur des premières heures du jeu vidéo : le facteur affectif. Les plus anciens d'entre nous s'en souviennent, au commencement de l'ère vidéo-ludique, la production de jeux était exclusivement le fait de passionnés. Les termes « business plan », « retour sur investissements » et « marketing » n'avaient aucune place dans cet univers régi avant tout par quelques allumés visionnaires, dont les productions étaient ciblées vers un public très réduit et essentiellement épris de cette discipline alors marginale. On était, à l'époque, attaché à ses développeurs ou éditeurs favoris et il était plus facile de mettre un visage sur les noms défilant au générique. Aujourd'hui, force est de constater que devant l'ampleur du phénomène « jeu vidéo », ce lien affectif est devenu beaucoup plus difficile à entretenir. On a d'un côté des joueurs de plus en plus exigeants, qui réclament de plus en plus de qualité pour un tarif de plus en plus réduit. Et face à eux, des entreprises de plus en plus désincarnées, tentaculaires, qui multiplient les sorties pour maximiser les profits. Et la politique actuelle des gros éditeurs n'incite pas véritablement à un retour d'une certaine forme de respect de la part des consommateurs, respect qui permettrait dans une certaine mesure d'endiguer le



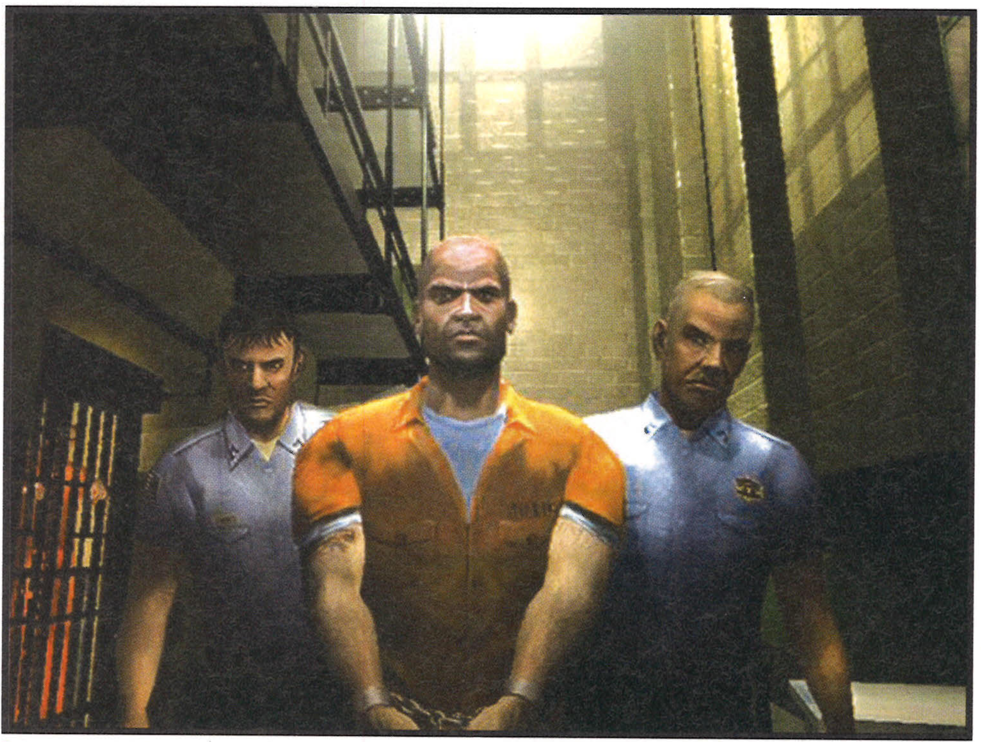
« Finalement, le piratage continue de progresser, le prix des jeux ne baisse pas... »

phénomène du piratage. Les utilisateurs honnêtes sont au final les plus pénalisés, non seulement à cause de protections de plus en plus contraignantes, mais aussi par rapport à la disponibilité d'un produit. Bien souvent, les versions piratées sont sur la toile plusieurs jours avant la sortie officielle du titre dans les magasins. Et il est parfois plus tentant d'attendre patiemment le téléchargement dans le confort de son fauteuil, plutôt que de devoir se déplacer jusqu'au revendeur le plus proche, sans garantie d'y trouver ce que l'on cherche.



UN NOUVEL ESPOIR

Comme on le voit, les raisons qui incitent aujourd'hui au piratage ne sont peut-être pas toutes immuables. Mais il faut bien admettre que l'industrie ne lutte probablement pas sur les bons fronts, ni avec les bonnes armes : les protections lèsent les utilisateurs honnêtes, sont dans la majeure partie des cas totalement inefficaces et contournées dans des délais éclair ; la répression n'a pas non plus l'effet escompté, et creuse même le fossé entre éditeurs et joueurs (il n'y a qu'à voir l'image qu'ont aujourd'hui les majors du disque aux yeux des amateurs de musique, on est en train d'arriver à cette extrémité-là dans le jeu vidéo aussi). Finalement, le piratage continue de progresser, le prix des jeux ne baisse pas et les éditeurs estiment le manque à gagner de plus en plus conséquent (33 % de copies « gravées » et 43 % de téléchargements, pour 100 jeux vendus, selon une récente étude réalisée par Macrovision). Il est donc grand temps d'envisager des pistes alternatives. Certains éditeurs ont déjà entamé de profondes mutations dans leur manière de vendre leurs jeux, mais ce ne sont encore que de timides avancées. Après Steam, premier portail officiel de téléchargement (lancé par Valve pour Half-Life 2), c'est aujourd'hui au tour d'Ubisoft ou encore d'EA de leur emboîter le pas en vendant du contenu en ligne. C'est sans conteste une excellente initiative et il y a fort à parier que les autres y viennent tous. Car malgré les grognements des premières heures, Steam est aujourd'hui une plate-forme qui fonctionne. Le côté immédiat de la disponibilité des titres est un argument imparable contre le piratage. Mais il y a également d'autres efforts à faire : d'une part, il est plus que nécessaire de revaloriser le contenu en proposant ce que le réseau pirate ne peut offrir. Il est devenu difficile aujourd'hui d'inciter les gens à sortir la Carte Bancaire pour ne finalement avoir qu'un vulgaire boitier plastique et une documentation qui se réduit bien souvent à une feuille de papier mal imprimée. Il est aussi grand temps de revoir tout le modèle commercial pour s'adapter à un marché devenu, au fil des ans, de plus en plus exigeant : systématisation des démos,


Bah, alors Sam ? On n'a pas payé ses MP3 ?

Online : le remède miracle ?

L'une des alternatives très en vogue à l'heure actuelle dans les neurones des éditeurs soucieux d'éradiquer le fléau du piratage se nomme « distribution en ligne ». Qu'il s'agisse de serveurs sécurisés accessibles uniquement avec un numéro de série valide (comme Battlenet pour Warcraft III et consorts), de MMORPG ou de services de distribution directe (comme le Steam de Valve), le procédé présente un double avantage non négligeable. D'une part, pour l'éditeur, il s'agit d'un moyen efficace de verrouiller l'accès à un jeu aux seuls détenteurs d'une copie valide et d'assurer en toute simplicité une promotion directe de ses produits. D'autre part, pour l'utilisateur, c'est la garantie de pouvoir jouer dans des conditions a priori optimales et peut-être, à terme, la possibilité d'accéder à du contenu exclusif, comme des mods ou des maps. Une vision des choses qui risque de faire frémir nos amis distributeurs, mais qu'on ne s'y trompe pas : l'optimisation des coûts de production des jeux à venir passera sans aucun doute par une diminution du nombre d'intermédiaires.





meilleure gestion des coûts de développement, vente des jeux par épisodes, etc. Les solutions existent, elles doivent maintenant être testées à grande échelle.

REMISE EN QUESTION

La démocratisation des connexions à haut débit, la facilité déconcertante avec laquelle n'importe qui peut désormais avoir accès à tous les produits via les réseaux pirates, sont autant de raisons pour que l'industrie du jeu vidéo se remette en question autrement qu'en tentant de verrouiller au maximum ses produits. Le paradoxe actuel réside dans le fait que ce sont aujourd'hui les utilisateurs légitimes qui paient les pots cassés, en étant confrontés à des restrictions de plus en plus grandes. Et si plutôt que de tenter de punir ceux qui ne jouent pas le jeu, on essayait plutôt de récompenser ceux qui font l'effort de soutenir les éditeurs et les développeurs ? En leur offrant par exemple du contenu supplémentaire, des « goodies », un vrai manuel de qualité et pas juste un morceau de papier regroupant les principales commandes du jeu. Bref, réinstaurer une relation affective avec les joueurs plutôt que continuer à considérer chacun d'eux comme un voleur potentiel. Une fois encore, le parallèle avec l'édition musicale est inévitable car la méthode a déjà porté ses fruits dans ce domaine. Le magasin en ligne Bleep.com propose de télécharger des albums au format MP3, sans aucune protection, mais avec une philosophie : celle de considérer ses clients comme des amateurs de bon son avant de les voir comme des pirates en puissance. Et devinez quoi ? Ça marche. Le « business plan » est viable et génère du profit. Et, plus important encore, l'image que projette une telle attitude est ultra-positive et inspire le respect des clients, qui sont dès lors encore moins enclins à pirater. Pourquoi une telle pratique ne pourrait-elle pas aussi se révéler payante dans le milieu du jeu vidéo ? À méditer...



Toca Race Driver 2 : grâce à StarForce, le titre aura résisté longtemps aux assauts des pirates.

Les esclaves de l'or



Le mois dernier, nous découvrions qu'il y avait moyen de se faire de l'argent dans les MMORPG. Des brouzoufs, des vrais, pas juste des piécettes d'or virtuelles. On complète tout ça ce mois-ci avec quelques infos sur le «farming». Histoire de tordre le cou à quelques idées reçues sur la pratique et aussi pour vous démontrer que, contre toute attente, ce type de joueur peut aussi vous rendre service. Si, si.

PAR FASKIL



FARMING : DÉFINITION

Farming : action qui consiste à camper dans une zone réputée propice à la collecte de grandes quantités d'or ou d'objets rares dans le but d'en tirer ensuite profit par la revente. Cette technique favorise également la probabilité de récupérer des objets dont le « drop-rate » (pourcentage de chances d'acquérir un objet) est relativement bas.



Dans Lineage II, s'offrir les pièces d'armures et armes de haut niveau demande des centaines d'heures de farming aux joueurs « normaux ».

Inventory Sell Price List

1 gold 11 silver 89 copper — Show total for stack ✓ — Items with unknown value

Item name	Value
Fishing Pole	4
Skinning Knife	16
Flash Powder (x4)	24
Lesser Mana Potion	30
Light Leather (x2)	30
Light Hide	50
Medium Leather	50
Snapvine Watermelon (x2)	50
Scroll of Protection II	62
Elixir of Defense (x2)	80
Strong Troll's Blood Potion (x2)	80
Elixir of Ogre's Strength (x4)	80
Greater Healing Potion	1 25
Instant Poison II (x9)	1 80
Shed Lizard Skin	2 2
Silk Cloth (x2)	3
Rawhide Tunic	3 37
Healing Potion (x5)	3 75
Crispy Lizard Tail (x3)	3 75
Rawhide Shoulderpads	4 18
Heavy Wool Bandage (x20)	11 40
Ivy Orb of the Wolf	20 27

Tirer le meilleur prix de chaque objet, c'est aussi ça le boulot de farmer.

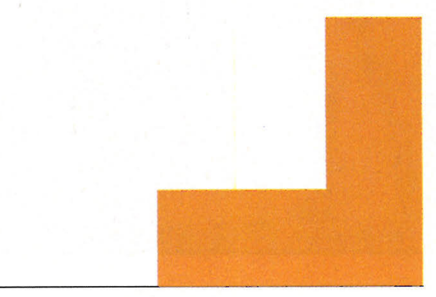
Comme nous l'avons vu dans le dossier du mois dernier, depuis l'avènement de MMO comme Ultima Online, certains joueurs ont rapidement réalisé qu'il était tout à fait envisageable de générer un business rentable en investissant des heures de jeu dans la collecte de devises ou d'objets rares, ou en montant des personnages « high level », pour ensuite les revendre à d'autres joueurs contre de l'argent bien réel. Ce qui avait d'abord commencé comme un hobby rentable pour quelques aficionados s'est transformé ces dernières années en véritable « business plan » pour des sociétés comme IGE, qui génèrent leur profit en appliquant cette technique poussée à l'extrême. Alors, concrètement, comment cela fonctionne-t-il ? Si la légende populaire veut que la totalité des sociétés de « farming » soient basées en Chine, la réalité n'est pas aussi nette. L'Indonésie et certains pays de l'Est, comme la Pologne, font aussi partie des sièges de prédilection pour cette nouvelle profession. Rien d'étonnant à cela : comme tout entrepreneur, le farmer cherche avant tout à faire fructifier son capital dans un endroit où la main-d'œuvre est suffisamment bon marché pour s'assurer des marges conséquentes. Pour démarrer, il suffit d'investir dans une bonne connexion haut débit, quelques PC et de financer quelques abonnements au MMO de son choix. Ensuite, il n'y a plus qu'à recruter des volontaires qui, pour quelques centaines de dollars par mois, sont prêts à passer jusqu'à 12 heures par jour sur un jeu dans le seul but d'en extraire le maximum de ressources de valeur. Être payé pour jouer toute la journée, j'en connais qui doivent frétiller d'envie...

QUAND JE SERAI GRAND, JE FERAI FARMER

Mais de là à penser qu'il s'agit du boulot rêvé pour tout gamer qui se respecte, il n'y a qu'un pas que nous nous garderons bien de franchir. Et ce, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il ne faut pas perdre de vue que, même si certaines sociétés spécialisées dans le farming disposent d'infrastructures tout à fait correctes, propres à offrir des conditions de travail dignes, ce n'est pas toujours le cas. Quand on cherche à maximiser un profit, on essaie aussi bien souvent de limiter ses frais de fonctionnement. Ce qui se traduit dans la réalité par ce qu'une certaine presse se plaît à qualifier des « sweat shops », en référence à ces ateliers de confection clandestins qu'on retrouve dans les pays asiatiques où les employés sont entassés dans des caves sombres et humides et travaillent sans relâche dans des conditions inhumaines pour une poignée de cacahuètes. Heureusement, si l'on en croit de récentes enquêtes (et notamment celle réalisée par le site GameGuidesOnline.com), ces situations existent certes, mais en proportions modestes. Néanmoins, ce n'est pas parce que le cadre est agréable que le boulot s'en trouve tout à coup valorisé. Le principal grief que l'on pourrait imputer à la profession de farmer, c'est l'extrême répétitivité de la tâche. Non seulement on ne vous laisse pas évoluer dans le jeu comme vous le désirez, ce qui en soi est déjà particulièrement frustrant mais, en plus, on



L'hôtel des ventes : paradoxalement, pas un endroit très prisé par les farmers.



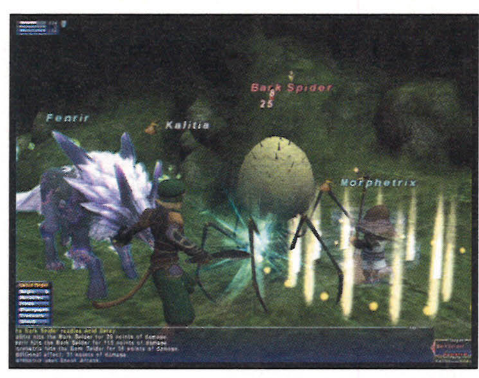


Cette grosse bestiole lâche des Tree cuttings dans Final Fantasy XI. Et vous savez quoi ? Ça vaut des sous. Plein. Du coup, n'espérez pas être seul à farmer cette laideur.

vous impose des quotas quotidiens à respecter, un nombre défini de pièces d'or par exemple à livrer à l'issue de votre journée de travail, qui vous oblige à arpenter encore et toujours les mêmes zones pour y dégommer les mêmes monstres jusqu'à ce que vous ayez rempli vos objectifs.

PARTENAIRES PARTICULIERS

Deuxième bémol sur lequel il est nécessaire d'insister : non seulement, en tant que farmer, vous n'êtes absolument pas maître de vos faits et gestes, ce qui gâche déjà en grande partie le plaisir du jeu, mais comme l'objectif ultime est la rentabilité maximale, vous n'êtes pas non plus le seul à incarner un personnage. Un compte de MMO coûte de l'argent et pour un gérant de « farm », il n'est donc pas question de le laisser en sommeil une fois que le joueur a terminé ses heures de travail. Il est donc plus que courant d'avoir pour un même perso deux, voire parfois trois joueurs qui se relaient 24h/24, sept jours sur sept, histoire d'en tirer le maximum. Si sur le papier cette pratique semble optimisée et intelligente, elle génère aussi parfois des conséquences inattendues. Comme une rivalité quasi systématique entre les différents « collègues » (joueurs qui partagent un perso). Tout simplement à cause de cette même problématique des quotas qui obsède le farmer professionnel contraint de remplir ses objectifs avant la fin de la journée. Et quand on cherche à sauver sa peau, tous les coups sont permis. Imaginez-vous un instant à la place d'un de ces employés. Dans ces pays où l'emploi est précaire, il y a plusieurs dizaines de mecs qui attendent dans l'ombre de vous piquer votre place si vous avez failli à la tâche. Alors, on ruse, et les scrupules sont loin quand une solution existe, même si elle implique d'écrabouiller un frère de sueur. Car quand la journée se termine, que les quotas ne sont pas au rendez-vous et que la transpiration commence à perler sur votre front, il faut bien trouver une astuce. Laquelle ?



Dans FFXI, certaines toiles d'araignée sont très prisées, il est difficile d'en trouver sans y passer des heures. Résultat, les prix explosent.

CHACUN POUR SOI

C'est très simple : revendre le matos de votre perso au



Sans système de vente aux enchères, Lineage II oblige à rester assis en attendant les clients. Les farmers utilisent généralement un compte dédié pour faire ça.



PROFIL DU FARMER

Curieusement, alors qu'on pourrait penser qu'un farmer doit typiquement avoir un profil de hard-core gamer, maîtrisant tous les rouages du MMO qu'on lui confie, on constate que la plupart d'entre eux sont plutôt des novices complets. Plusieurs raisons à cet état de fait : il est tout d'abord extrêmement frustrant pour un joueur aguerri de se voir cantonner à une zone limitée du jeu, dans laquelle il doit en outre accomplir des tâches particulièrement répétitives. Ensuite, il n'est finalement pas très compliqué de former en quelques minutes un débutant aux principes de base du farming.



Avec des prix pareils, pas étonnant qu'un des titres les plus porteurs pour les farmers soit Lineage II...

plus offrant, histoire d'augmenter votre pactole. Et tant pis pour votre « partenaire » qui devra se débrouiller pour récupérer une arme et une armure valables, ce n'est clairement pas votre problème, en tout cas pas tout de suite... Une technique particulièrement intéressante dans un titre comme Lineage II où l'équipement n'est pas lié aux personnages. Vous pensez sans doute que je suis à la limite de la caricature, mais c'est pourtant le genre de récits qu'on peut lire dans les comptes rendus que font les farmers professionnels de leur boulot. Le partage d'un personnage n'entraîne donc pas uniquement une frustration liée au fait qu'on ne peut à aucun moment véritablement s'approprier son héros. La pratique suscite aussi un manque de confiance quasi systématique entre les joueurs qui bossent sur le même compte. Ceci explique également pourquoi les farmers préfèrent concentrer leur activité sur les précieuses pièces d'or, plutôt que sur des objets et qu'ils délaissent la plupart du temps les enchères d'un titre comme World of Warcraft. Parce que l'or est une valeur directement quantifiable et immédiatement valorisée dans leurs objectifs, alors qu'un objet est délicat à rentabiliser dans les temps pour servir le quota du jour.

UN NUISIBLE UTILE

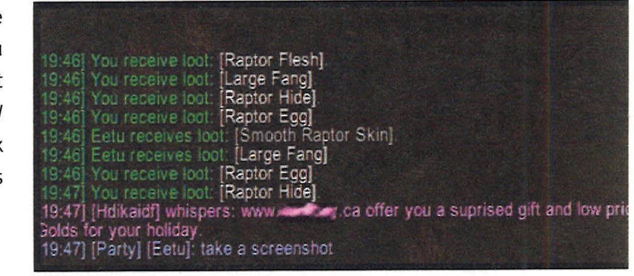
Même si la réputation des farmers n'est en général pas très bonne au sein de la communauté des joueurs, il ne faudrait pas pour autant les considérer uniquement comme de vulgaires parasites en quête de profit. Ils peuvent en effet s'avérer utiles à bien des égards, une fois qu'on a pris l'habitude de les repérer (voir encadré « Comment reconnaître un farmer ? »). En premier lieu, parce qu'en étudiant leur comportement, on peut rapidement repérer les zones propices à un farming de qualité. Normal, c'est leur boulot. Ensuite, en observant leurs habitudes de « rotation » (la fréquence à laquelle les joueurs se remplacent derrière l'écran), on peut également tirer parti de leur course à l'or. Vous avez repéré un objet qui vous branche dans leur liste d'équipement ? Murmurez-leur votre intérêt... Nul doute que peu de temps avant de rendre la main, ils vont tenter de s'en débarrasser au meilleur prix. Et si personne ne se porte acquéreur, plutôt que de le laisser au joueur suivant, ils préfèreront sans aucun doute vous le laisser pour une somme ridicule. Ça demande un peu de pratique, d'attention et de sens social, mais c'est une technique qui a fait ses preuves. Sauf dans WoW où la plupart des objets de qualité sont liés aux personnages quand on les ramasse ou quand on les utilise...

VOTRE NOUVEAU MEILLEUR AMI

Travaillant dans une atmosphère tendue, parfois à la limite de la paranoïa, pour un salaire relativement modeste, pressés d'atteindre des objectifs de plus en plus élevés (plus les pièces d'or rentrent, plus le boss risque d'en demander davantage à la session suivante), il n'est pas étonnant de constater que la plupart d'entre eux cherchent invariablement des moyens d'arrondir leurs fins de mois. Et c'est là qu'ils



Il va falloir en pêcher du poisson, monsieur, pour vous offrir une monture élite dans World of Warcraft...



En pleine quête, un perso que vous ne verrez plus jamais chuchote la même pub à tous les joueurs de la zone. Le spam est partout...

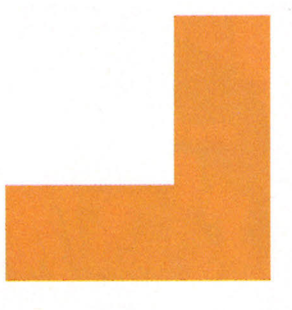


FARMER, CHEATER, MÊME COMBAT ?

Curieusement, alors qu'on pourrait penser qu'un farmer doit typiquement avoir un profil de hardcore gamer, maitrisant tous les rouages du MMO qu'on lui confie, on constate que la plupart d'entre eux sont plutôt des novices complets. Plusieurs raisons à cet état de fait : il est tout d'abord extrêmement frustrant pour un joueur aguerri de se voir cantonner à une zone limitée du jeu, dans laquelle il doit en outre accomplir des tâches particulièrement répétitives. Ensuite, il n'est finalement pas très compliqué de former en quelques minutes un débutant aux principes de base du farming.



Plusieurs joueurs se relaient 24h/24 sur un même perso, histoire de rentabiliser l'abonnement.



COMMENT RECONNAÎTRE UN FARMER ?

Comme on l'a vu, il peut être intéressant pour un joueur « normal » de repérer les farmers. Pour ce faire, quelques petits trucs...

1° Un compte de « farmer » est généralement online en permanence, pratiquement 24h/24, sept jours sur sept.

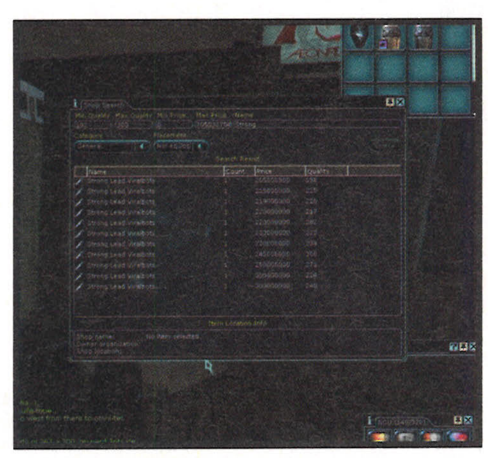
2° Les « farmers » campent régulièrement (voire toujours) dans les mêmes zones et réalisent souvent les mêmes instances à l'infini.

3° Ils ne se souviennent la plupart du temps pas de vous (parce qu'il ne s'agit pas toujours du même joueur derrière l'écran).

4° Sans céder à une argumentation qui pourrait être perçue comme raciste, force est de constater que la majorité des farmers s'expriment au mieux dans un anglais approximatif.

5° Ils ont des routines de vente généralement réglées comme du papier à musique (se débarrassant souvent en toute hâte d'objets de valeur au moment où un autre joueur va prendre le relais du personnage).

Bien sûr, vous pourriez également leur poser la question. Ne souriez pas, certains n'ont aucune honte à avouer qu'ils sont là pour bosser et, comme nous avons pu le voir dans le dossier, sont parfois même ravis de pouvoir compter sur quelques joueurs amis pour s'en servir comme « banques » virtuelles. Évidemment, à vous aussi d'être parano : on se moque peut-être de vous ! Certaines quêtes nécessitent du farming de la part de tous les joueurs, et certains MMO sont mêmes axés sur ce type de gameplay...



Les objets les plus chers sur Anarchy Online en ce moment. Vous ne rêvez pas, les prix ont bien 9 chiffres...



Quand on veut montrer qu'on est bourré de thune dans Anarchy, une seule solution s'impose : le Yalmaha Stiletto à 140 millions de crédits, qui produit toujours son petit effet dans les villes de newbies.

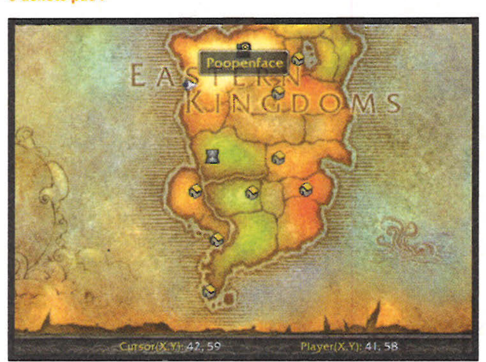
peuvent présenter un intérêt pour le joueur standard et qu'on ne saurait trop vous conseiller d'en garder deux ou trois dans votre liste d'amis. Imaginez qu'un farmer dépasse son quota de pièces d'or. Sa première envie va être de capitaliser ce bonus pour, par exemple, lui permettre de se la couler douce à la prochaine session de jeu. Mais comment faire quand on n'a pas confiance en son partenaire qui risque à tout moment de tirer profit de ce surplus ? En confiant son argent à des « mules » externes, à d'autres joueurs en qui ils ont confiance. Et tout cela, à charge de revanche bien entendu. La prochaine fois qu'il récupérera un objet digne d'intérêt, nul doute que vous pourrez vous rappeler à son bon souvenir pour qu'il vous le cède à un prix défiant toute concurrence.

COHABITATION

On le voit, une fois qu'on dépasse les idées reçues, le rôle des farmers peut s'avérer relativement bénéfique pour le reste de la communauté. Certes, l'essence même de leur boulot en fait bien souvent des éléments perturbateurs qui parasitent encore trop régulièrement certaines zones de jeu jusqu'à en interdire l'accès aux autres joueurs (c'est particulièrement vrai dans Lineage II). Mais s'ils sont gérés avec intelligence, ces trouble-fêtes peuvent devenir de précieux alliés, consentants ou non, et vous permettre de progresser au mieux dans l'univers compétitif des MMO. Le phénomène du farming, une fois bien intégré par les autres joueurs, devient alors un élément de gameplay intéressant même s'il hérisse à juste titre les puristes du jeu de rôle. Comme ces parasites biologiques qui squattent de plus gros animaux pour profiter de leurs spécificités, en leur rendant en échange quelques menus services nécessaires à leur développement, vous pouvez même tenter de vivre en harmonie avec ces pros de la chasse à l'or.



Qui n'a pas rêvé d'un set « full epic » ? Manque de bol, ça ne s'achète pas !



Certains endroits du monde d'Azeroth sont particulièrement appréciés par les farmers, un bon indice des lieux à examiner pour les autres joueurs.



Oh la belle armure bleue ! Ouaip, ça n'a l'air de rien, mais le personnage a plus d'un milliard de crédits sur le dos, là. Ça calme.

ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

JOYSTICK (1 an/11 n°) — 71,50 €*

+ Le jeu NEED FOR SPEED Most Wanted™ (version PC) — 54,90 €**

Total — ~~126,40 €*~~



73 €







+

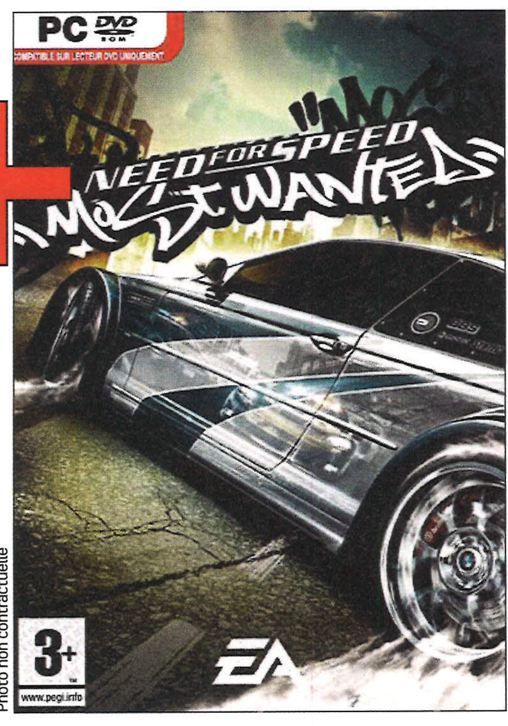
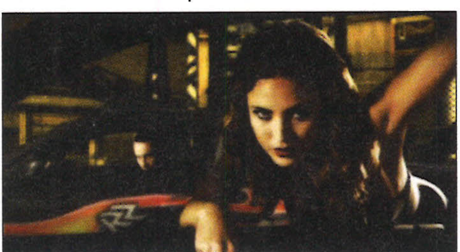


Photo non contractuelle

Faites chauffer l'asphalte et imposez-vous dans l'univers impitoyable des courses clandestines ! Dans **Need for Speed Most Wanted™**, les développeurs de la franchise à succès Need for Speed™ Underground (plus de 15 millions de jeux vendus dans le monde) vous mettent au défi de devenir le plus célèbre et le plus recherché des pilotes de rue.







BULLETIN D'ABONNEMENT

PJ78

À renvoyer accompagné de votre règlement dans une enveloppe affranchie à : JOYSTICK Service Abonnements 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❑ **OUI**, je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an - 11 n° et je choisis la version CD ❑ ou DVD ❑
+ le jeu NEED FOR SPEED Most Wanted™ (version PC) au prix de **73€** seulement au lieu de 126,40 €*
soit 42 % de réduction !

Je choisis mon mode de paiement :

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire à l'ordre de Future France
❑ Je régle par carte bancaire : N° |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
Expire le |_|_| |_|_| cryptogramme |_|_|_|
(Validité minimale : 2 mois)

Date & Signature obligatoires :

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :
Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ PSP ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

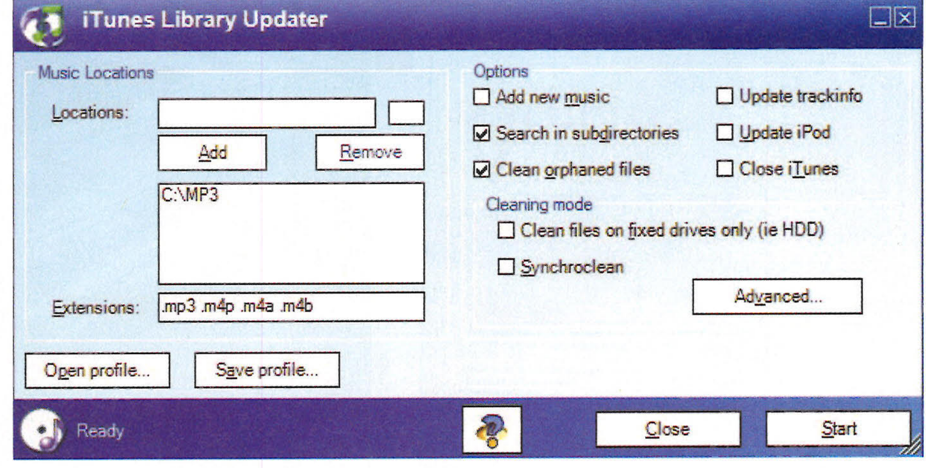
Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr
Nom* : ____
Prénom* : ____
Société : ____
Adresse* : ____
Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ____
Adresse email : ____
Tél : ____
Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|
(*) Champs obligatoires

* Chaque numéro de JOYSTICK est en vente au prix de 6,50 € (Prix valable au 01/01/06) et LE JEU **NEED FOR SPEED , Most Wanted™** (version PC) au prix de 54,90€ (+ 2 € de frais de port). Offre valable en France métropolitaine réservée aux nouveaux abonnés jusqu'au 28/02/2006.Pour l'étranger, nous consulter au 01 44 84 05 50 (fax: 01 42 00 56 92) ou par email : abofuture@dipinfo.fr. **Délai de livraison de 8 à 10 semaines après réception de votre règlement.** Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur dudit magazine, et ce, conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future Service abonnements - 18-24, quai de la Marne - 75164 Paris cedex 19. Par notre intermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante ❑. ** L'abonnement à une publication relevant de la Presse spécialisée peut être utilisé au titre de la formation professionnelle continue.

DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

Encore de grands défis relevés ce mois-ci dans la rubrique Utilitaires. Pas des défis du dimanche, je parle de trucs réellement corsés. Genre tenter de rendre iTunes encore plus indispensable (je suis un fanboy et j'assume) ou transformer MSN en un logiciel beau et utile. Cette dernière mission est tellement délicate que Microsoft a même préféré changer le nom de son produit. Cela suffira-t-il ?



Je ne sais pas pour vous, mais je trouve que cela manque de GRIS !

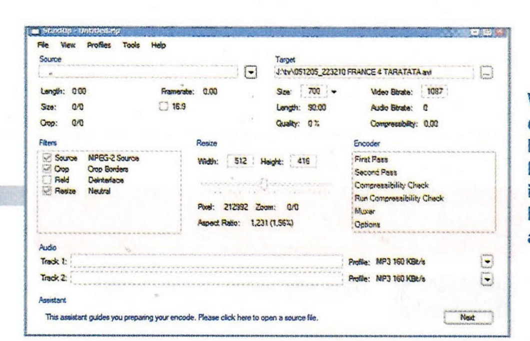
iTunes Library Updater

- VERSION : 1.2
- ÉDITEUR : Altery
- LICENCE : Freeware
- URL : http://itlu.ownz.ch/

Pour survivre en société, il est important d'avoir de la culture, histoire de pouvoir briller dans les dîners mondains. À la rédac', la mode est surtout aux objets merveilleux de World of Warcraft. Mais oui, voyons, ceux que l'on « loot » après avoir refait 8 milliards de fois la même instance. Histoire de cultiver ma différence (et afin de poursuivre ma désintoxication) je préfère déblatérer des heures sur iTunes. La plupart des fans de ce logiciel savent qu'il est né de l'acquisition par Apple de SoundJam, un lecteur de MP3 en shareware pour Mac. Ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est que ce n'était pas leur premier choix. Steve Jobs lui-même avait des vues sur un autre petit logiciel tout aussi sympathique : Audion. Son rachat capotera, ses jeunes créateurs flirtant à l'époque avec AOL. L'histoire raconte que les deux petits gars (Cabel Sasser et Steven Frank) ont un paquet de regrets (il y a de quoi), même s'ils ne l'avouent pas trop. De la pudeur et de la dignité comme on n'en fait plus. De quoi se poser la question qui tue, le fameux « et si ». Et si Apple avait racheté Audion, en quoi iTunes serait-il différent ? Pour ceux que cela passionne, vous pouvez envoyer vos invitations à dîner à la rédac', je me ferai un plaisir de vous raconter tout cela. Car il est temps que je vous parle d'iTunes Library Updater (iTLU pour les intimes). Malgré ses tonnes de qualité, le monument d'Apple a une tare qui persiste depuis ses débuts : il gère assez bizarrement sa base de données. Impossible d'effacer correctement des doublons, de supprimer des références orphelines ou de scanner un répertoire pour n'ajouter que des nouveaux fichiers. Un brin dommage, alors plutôt que d'aller voir ailleurs si les mp3 sonnent mieux dans un autre lecteur, iTLU vient combler ces petites lacunes. Il peut automatiquement analyser votre bibliothèque et réparer tous les problèmes. Il pourra même vérifier les tags de vos fichiers audio pour les rajouter dans iTunes, s'il vous venait à l'idée de les corriger entre-temps. Un argument de plus pour convaincre les réfractaires de la facilité enfantine du bijou doré d'Apple. Miam.

Update Status
Information
Initializing engine...
Validating local directories
Scanning for local music
Subdirectory processing enabled
Loading iTunes interface
Correct iTunes version found.
Looking for iTunes XML database
Parsing iTunes XML database
Scanning iTunes music
Processing 15507 iTunes tracks
Close
Abort

Et c'est parti pour de longues minutes de mise à jour. Et encore, je n'ai pas demandé qu'il vérifie les tags des mp3...

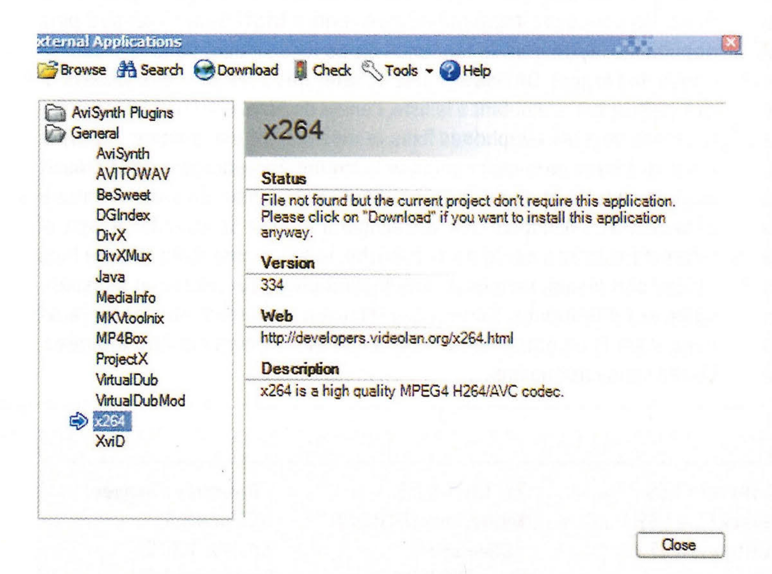


Vu de loin, l'interface de StaxRip semble bien complexe. Fort heureusement il détecte lui-même les paramètres à appliquer.

StaxRip

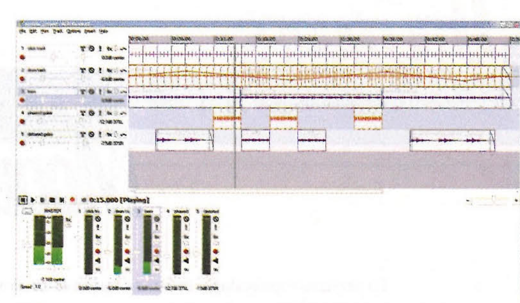
- VERSION : 0.9.1.8
- ÉDITEUR : Stax
- LICENCE : Freeware
- URL : www.planetdvb.net/staxrip/

La conversion de fichiers vidéo est un art délicat. Qui s'est déjà essayé à l'encodage de DVD le sait parfaitement, les subtilités sont nombreuses et il faut un paquet d'essais avant d'obtenir un résultat correct. Enfin tout cela c'était avant l'arrivée d'outils automatisant le procédé. Je vous avais présenté AutoGK il y a quelque temps, un outil spécialisé dans la conversion du MPEG 2 vers le MPEG 4 (DivX et XviD). Voici StaxRip, un utilitaire encore plus puissant et simple d'emploi. Le principe de base est le même, on choisit un fichier à convertir (ou un DVD), un format de sortie et c'est tout. Du côté des formats, c'est beaucoup plus riche avec des déclinaisons du MPEG 4, le H.264 (le codec magique qui va prendre petit à petit la place du MPEG 4) et même le MPEG 2. Du côté de l'audio, là encore il y a de quoi faire avec à peu près tout ce qui existe. Encore mieux, on peut convertir directement pour une plate-forme donnée comme un iPod Vidéo ou une PSP. Si je rajoute en prime qu'il est totalement open source, il n'y a aucune raison de se priver.



Son secret ? Il utilise un paquet d'applications externes !

REAPER

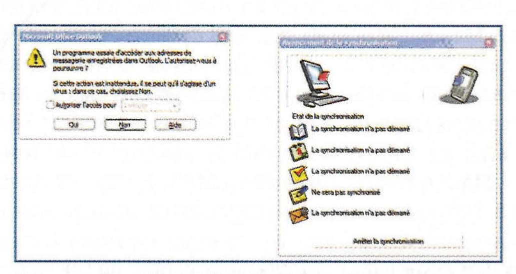


À l'image de ses réalisations précédentes, l'interface de Reaper mériterait un bon coup de peinture...

Décidément, les bons développeurs de logiciels ne savent pas s'arrêter. Justin Frankel, la légende derrière Winamp, nous gratifie d'un nouveau soft. Il ne s'agit plus d'écouter de la musique cette fois-ci, mais d'en créer. REAPER est ce que l'on appelle un éditeur multipiste, un logiciel capable de superposer des instruments (batterie, guitare, etc.) pour créer un morceau complet. Le genre d'outil qui coûte généralement très cher. Notre ami Justin, bienfaiteur de l'humanité, a décidé d'en faire un gratuit. Précisons que si le logiciel est pour l'instant totalement gratuit, il deviendra un shareware pour une utilisation professionnelle. Il s'occupe de tout pour vous, enregistrement au travers des pilotes ASIO (les musiciens apprécieront), gestion des fichiers WAV, OGG et MP3 et supporte des plug-in d'effets (DirectX et Jesusonic, un autre logiciel que je vous avais présenté il y a quelques mois). REAPER est encore une fois un petit bijou, Justin est décidément un gars bourré de talent. À vous de faire le reste en composant de jolies musiques. Hein Fask' « je finis pas mes tracks » ?

- VERSION : 0.42
- ÉDITEUR : Justin Frankel
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.cockos.com/reaper/

Express ClickYes



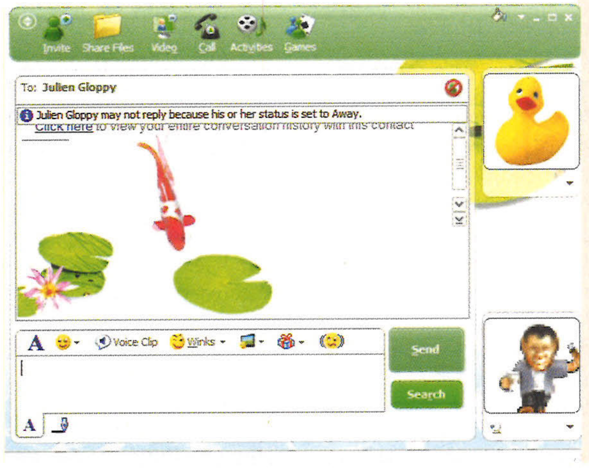
Le cas typique, la synchronisation ne démarre pas à cause d'un Outlook capricieux...

Dans toute bonne rédaction, il y a des rites de passage, ces petites choses qui rapprochent les membres de l'équipe. Outre certaines substances alcoolisées (à consommer avec modération), le téléphone portable est un grand outil d'intégration. Chez nous, la mode est aux smartphones de chez SonyEricsson, les P800 et leurs successeurs. Des petits jouets bien sympathiques qui savent se synchroniser avec Outlook pour le carnet d'adresses, agenda et les mails. Sauf que, voyez-vous, chez Microsoft ils sont paranoïaques au niveau de la sécurité : les dernières versions de leur client de messagerie vous demandent en permanence si telle ou telle application a le droit de se connecter pour transférer les messages. C'est lourd, d'autant que si on peut le désactiver dans la version Express, la professionnelle ne le permet pas. Si, vous aussi, vous vous prenez pour un membre de la rédaction, alors installez d'urgence « ClickYes », un petit programme qui autorisera les accès de votre logiciel de synchronisation automatiquement. Simple et pratique.

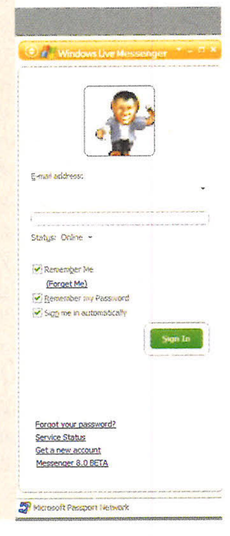
- VERSION : 1.2
- ÉDITEUR : ContextMagic
- LICENCE : Freeware
- URL : www.contextmagic.com/express-clickyes/



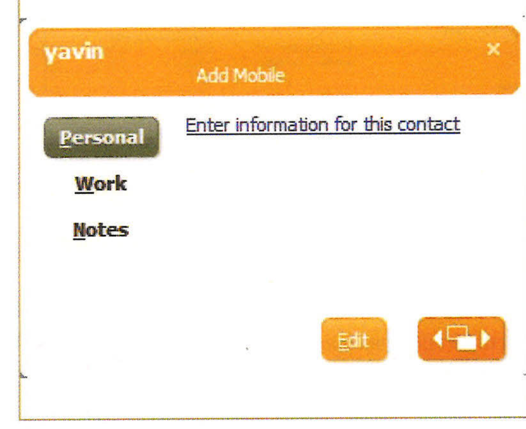
PAR C_WIZ



Le mauvais goût dans toute sa splendeur avec les papiers peints animés.



L'interface de Windows Live Messenger 8 est beaucoup plus sobre.



Il est possible d'éditer des petites fiches d'information pour chacun de ses contacts.

Windows Live Messenger

Ça y est, j'ai enfin réussi à atteindre mon but ultime dans la vie : devenir la convoitise de toutes les « kikoololeuses » du monde, l'égérie des fans des papiers peints animés. Les jeunes demoiselles de France et de Navarre en veulent à mon corps. Bon, surtout à mon PC depuis que j'ai été accepté dans la bêta fermée de MSN 8. Enfin, pour être précis, il faut désormais parler de « Windows Live Messenger 8 ». Après avoir entretenu en parallèle Windows Messenger et MSN, nos amis de Microsoft misent tout sur un mot à la mode, le « Live », du nom de leur nouveau portail Internet. Celui qui leur servira à tuer Google dans leurs rêves les plus fous. Je sais, cela semble abracadabrantesque, mais on rigolait aussi d'Internet Explorer 3 quand on était en admiration devant la supériorité de Netscape Navigator 4. Mais je divague, revenons à MSN, pardon, Windows Live Messenger 8. Plusieurs tendances se dégagent du nouveau logiciel. Tout d'abord un sentiment de neuf avec une interface repensée. C'est coloré, pour ne pas dire assez joli. Et customisable, cela va de soi. Nous avons également le droit aux « winks », ces petites animations qui égayaient déjà MSN 7.5 comme le bisou baveux, un grand succès paraît-il. Les papiers peints animés sont aussi de la partie, on peut même les partager avec ses amis. Joie. La liste de contacts devient fonctionnelle, on peut choisir d'un clic l'action à lancer (envoi d'e-mail, webcam, message audio, etc…). Un clic de plus et on fait apparaître une fiche de contact plus détaillée. Une sorte de carnet d'adresses du nouveau millénaire. On attendra de voir ce que Microsoft en fera pour Vista. On s'extasiera surtout devant une fonctionnalité piquée à ICQ : l'envoi de messages aux contacts qui sont déconnectés. Il ne leur aura fallu que 10 ans pour comprendre. On remarquera également l'omniprésence de la recherche : on retrouve une idée que Google nous avait promise pour son client « Talk », les recherches partagées entre amis. Un concept simple qui devrait rendre MSN Search un peu plus populaire. L'autre grande tendance de ce logiciel tient dans la prédominance de l'argent. On pouvait déjà acheter des « winks », des smileys et des wallpapers, s'ajoutent à la liste, l'envoi de SMS ainsi que les communications vers les téléphones fixes et mobiles. Un peu comme… Skype. C'est qu'à force de vouloir conquérir le monde, les petits gars de Microsoft veulent imiter tout ce qui marche. Alors, que penser de cette première bêta de MS… Windows Live Messenger 8 ? Inutile de se voiler la face, si Internet Explorer a perdu de sa superbe, le géant américain compte bien utiliser son réseau de messagerie instantanée pour redevenir indispensable aux internautes. Surtout que d'ici son lancement officiel (qui a dit avec Vista ?) un grand nombre de nouveautés devraient être ajoutées. Quelle bande de coquins…

- **VERSION : 8**
- **ÉDITEUR : Microsoft**
- **LICENCE : Gratuit**

Top Utilitaires de la rédac

Lecteurs vidéo :
BSPlayer 1.37
Media Player Classic 6.4.8.7
VLC 0.8.4a
Media Portal 0.2.0

Lecteurs audio :
iTunes 6.01
Winamp 5.12
Foobar 2000 0.9b13
Deliplayer 2.50

Mailreaders :
Outlook 2003
Mozilla Thunderbird 1.0.7

NewsReader :
Pan 0.14.2.91
Newsleecher 3.0
Xnews 6.1.3

Pagers Internet :
Trillian Pro 3.1
Miranda 0.4.0.1
MSN 7.5 (8 pour les chanceux)

Anti-lourds :
Spamihilator 0.9.9.10
POPFile 0.22.3
AdAware 1.06
HijackThis 1.99.1
Autoruns 8.31

Downloaders :
FDM 1.9
FlashGet 1.71
WinBITS 0.9

Customisation :
Desktop Sidebar 1.05.94
StyleXP 3.13
Y'Z Dock 0.8.3
MobyDock DX 0.87b

Clients FTP :
FlashFXP 3.3.4
FileZilla 2.2.17
SmartFTP 1.5.988

Browsers Web :
Firefox 1.5
Netcaptor 7.5.4

Browsers d'images :
ACDsee 8.0
Xnview 1.80.3
FastStone 2.27

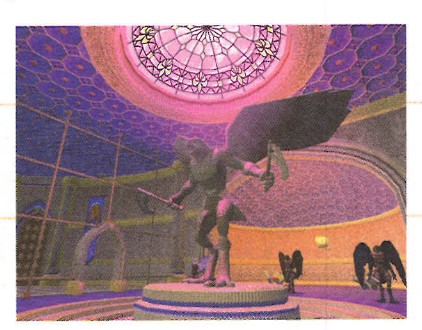
Tweakers :
X-Setup Pro 7.2
Startup Control Panel 2.8
Customizer XP 1.8.5

Kingdom of Sky

ÇA VA SAIGNER !

Et voilà, la nouvelle extension pour Everquest II est prête à s'immiscer dans votre quotidien dès le 21 février. Disponible en magasin ou en téléchargement, Kingdom of Sky proposera de visiter de nouvelles zones, de vous équiper d'objets tout neufs et surtout d'aller tailler en pièces vos voisins. Car la grande nouveauté de cet add-on est l'implémentation des affrontements entre joueurs, et pas seulement en arènes. Des serveurs sont prévus pour que tout le monde puisse se massacrer dans la joie, quel que soit son niveau. À l'issue de ces combats, les joueurs pourront gagner des titres, de la réputation ou encore de l'expérience. Il ne reste qu'à attendre la mise en place de tout ça sur le long terme pour voir si le PvP de EQ2 sera à la hauteur des attentes de sa communauté. Le premier qui voit dans ces modifications une vague repompe de World of Warcraft aura... heuu... raison ?





Landes Eternelles

LE MMO DU PAUVRE

Encore une nouvelle phase de bêta-test qui vient à peine de débuter pour un énième MMO. Dans ce cas précis, c'est un jeu de rôle online gratuit nommé Landes Eternelles (www.landes-eternelles.com). Il s'agit de l'adaptation française du MMO Eternal Lands développé par une bande de passionnés indépendants, le tout sans but lucratif. Cette version francophone a subi quelques modifications afin d'améliorer l'aspect RP, les quêtes et bien d'autres choses. Évidemment, Landes Eternelles n'a pas pour ambition de rivaliser avec des titres majeurs comme WoW. Même si ça ne casse pas des briques visuellement, l'accès est entièrement gratuit et le titre tourne sur des configs qui ne sont même plus en vente. Comme le vieux 450 MHz que vous avez refourgué à votre mère pour qu'elle s'éclate au scrabble.





ÉDITO

SUITE À UN ABUS DE VIN BLANC ET DE FOIE GRAS, JE VOUS AVAIS ANNONCÉ LE MOIS DERNIER L'AIDE DE MAOH CONCERNANT LES BATTLEGROUNDS DE WORLD OF WARCRAFT. ÇA A JUSTE GLISSÉ D'UN PETIT MOIS, DONC PAS DE PANIQUE, CETTE FOIS C'EST LA BONNE. POUR ME FAIRE PARDONNER, VOUS AUREZ MÊME L'OCCASION DE DÉCOUVRIR DEUX MMO ASIATIQUES GRATUITS : MAPLESTORY ET SILKROAD.



Darkness Rising

L'OBSCURITÉ S'ABAT SUR CAMELOT

Sortie il y a quelques mois sur les serveurs US, la nouvelle extension de Dark Age of Camelot sera dispo début février en France. Au menu des réjouissances, il y a de nouvelles quêtes pour les personnages haut niveau, des armes épiques, des montures à la vitesse de course plus élevée dont il est possible de se servir dans les zones RvR (Royaume contre Royaume), etc. L'atout majeur de cet add-on reste tout de même la refonte graphique. Chaque capitale a subi un lifting qui remet DAOC au niveau des grosses productions actuelles. Mais patientez un peu, nous vous en dirons plus sur toutes ces modifications dès le mois prochain. Le temps de forcer TBF à rejouer et on saura tout.

Fortress Forever

VALVE PEUT SE TOURNER LES POUCES

Tous les fans du fameux mod Team Fortress peuvent se réjouir car une équipe d'indépendants avance doucement mais sûrement sur ses projets Fortress Forever (www.fortress-forever.com) pour Half-Life 2. Il s'agit d'une adaptation plus qu'évoluée de TFC (Team Fortress Classic). Pour les novices, sachez que ce mod est, en gros, un CTF perfectionné. Deux équipes s'affrontent pour s'emparer du drapeau adverse en utilisant au mieux les différentes classes de persos mis à disposition.
Les ingénieurs pour construire des tourelles, les scouts pour s'emparer du drapeau rapidement, etc. Les développeurs promettent néanmoins l'implémentation de nouvelles idées. Half-Life 2 va enfin posséder son Team Fortress ! Merci les fans ! Heureusement que nous ne sommes pas obligés d'attendre que Valve se réveille...

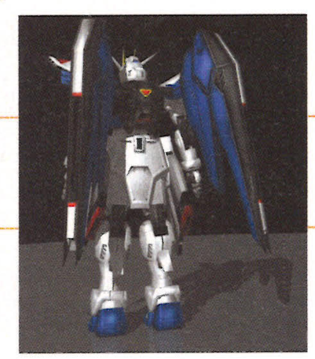




Mech Assault Genesis

DE L'HUILE SUR LE FEU



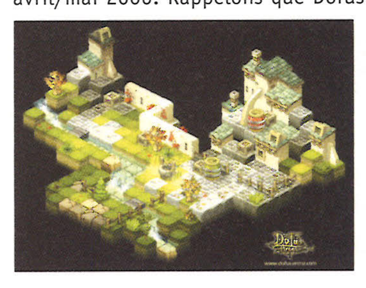


Half-Life 2 est encore mis à l'honneur grâce à Mech Assault Genesis où MAG pour les intimes. Ce mod en cours de développement est basé sur l'univers de la série animée Gundam. Actuellement rien de bien précis n'est dévoilé concernant le contenu mais il est question de combats dynamiques. En langage de joueur, ça veut dire que ça va tirer dans tous les sens, cool. Il sera possible d'utiliser différentes armes et de s'affronter en mêlée pour découper de la tôle avec précision. Il ne reste qu'à patienter en observant les éventuelles mises à jour du site officiel (www.mechag.com), étant donné que les développeurs ont annoncé une date de sortie à la Duke Nukem Forever : « when it's done ». Tiens, un jour, il faudra que je fasse les comptes pour savoir combien de mods annoncés dans ces pages ont réellement vu le jour.

Dofus

LES MANGEURS DE BAMBOUS FONT LEUR SHOW

En ce début d'année 2006, l'actualité de Dofus s'avère riche. On démarre avec l'extension nommée « l'île de Pandala » qui sera disponible à partir du 22 février. Cet add-on permet de profiter d'une nouvelle région contenant des zones de conquêtes pour les amateurs de PvP. Elle permet surtout de découvrir la nouvelle classe de perso, les pandas. Plus la peine d'attendre leur éventuelle implémentation dans WoW, il suffit de se lancer dans Dofus pour apprécier ces gentils végétariens. Autre annonce importante, le bêta-test public de Dofus Arena ouvrira ses portes à la fin du mois de février avec une sortie officielle prévue pour avril/mai 2006. Rappelons que Dofus Arena reprend le principe de base de Dofus avec ses combats tactiques au tour par tour, mais qu'il est exclusivement orienté PvP. Pour les intéressés, retenez deux adresses pour vous lancer dans ce monde au design enchanteur : www.dofus.com et www.dofus-arena.com.



HardQore

QUAKE 4 À LA SAUCE 2D

Vous ne saviez plus quoi faire de votre version de Quake 4 ? Pas de souci, transformez-la en un Metal Slug nouvelle génération. Une bande de nostalgiques a effectivement développé un mod dans lequel on retrouve le gameplay de vieux shoot comme Contrat avec le déplacement en scrolling horizontal qui va avec. En plus d'améliorer vos armes au fil des niveaux, il est possible de conduire des véhicules et de jouer en co-op. Une démo de HardQore (http://hardqore.planetquake.gamespy.com/) devrait être disponible au printemps. Cela donne envie de ressortir du grenier sa SNES et sa Ne Geo.



Très haut débit

LA FIN DE L'ADSL ?

Au cours de la cérémonie des vœux 2006, Bertrand Delanoë a déclaré qu'il veut lancer un « grand appel d'offres » pour couvrir la capitale en très haut débit. En gros, le maire de Paris désire qu'un réseau de fibres optiques soit mis en place pour permettre aux « entreprises et aux ménages, y compris les plus modestes, d'accéder gratuitement au haut débit ». Tout ceci devrait être installé courant 2006. Mais la grande question est : le lag sera-t-il toujours aussi important dans Orgrimmar ? Affaire à suivre.

Internet

LE MILLION, LE MILLION

Affichée comme une mauvaise œuvre d'art exposée à Beaubourg, la page web qui vaut 1 million de dollars est sortie tout droit de la tête d'Alec Tew, 21 ans. C'est en voulant payer ses études qu'Alec a trouvé une méthode lucrative incroyable. Il a simplement décidé de vendre l'espace libre de sa page web à des annonceurs publicitaires pour 1 dollar le pixel. Le projet a pris de l'ampleur petit à petit et aujourd'hui la page est quasiment remplie, il ne reste que quelques pixels libres (www.milliondollarhomepage.com).
Si vous avez des idées de ce genre pour que l'on puisse se la couler douce, n'hésitez pas à écrire à la rédac.

Armageddon Steel Legion

UN MOD QUI A LE GOÛT D'EXTENSION





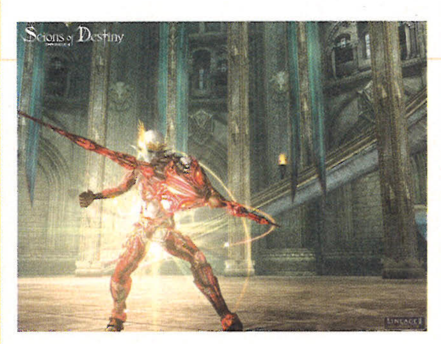
Le jeu de stratégie Warhammer 40K s'enrichit d'une nouvelle race grâce aux fans. La fameuse Légion d'Acier, sans peur et sans reproche, est donc mise sur le devant de la scène afin de proposer de nouvelles constructions et unités. C'est grâce à des développeurs indépendants qu'il est possible de goûter au mod Armageddon Steel Legion (www.11chor.at/steel_legion_mod/index.php). Relic Entertainment aurait très bien pu appeler ça un add-on. En tout cas, voilà de quoi relancer l'intérêt de ce RTS qui gagne vraiment à être connu. Surtout quand Faskil monte des stratégies fumeuses. Rires garantis.

Lineage II

C4 ENFIN EN BÊTA !

Le serveur test de Lineage II a enfin ouvert ses portes. Il propose de tester Chronicle 4 Scions of Destiny, la dernière extension en date pour le MMO de NCsoft. La sortie définitive ne devrait donc plus trop tarder. Je vous rappelle qu'il faut un compte L2 actif pour arpenter le serveur test. Sachez également qu'un site européen (http://eu.lineage2.com) consacré à Lineage II a ouvert il y a peu. Réalisé entièrement en flash, les créateurs du site ont privilégié l'esthétisme au contenu.
Il faut avouer que le site est totalement dénué d'intérêt, espérons qu'il évolue rapidement pour donner de vraies infos. En attendant, je vous conseille toujours d'utiliser le site officiel ricain, il est nettement plus complet : www.lineage2.com.





Twilight War

VOILÀ, C'EST FINI !



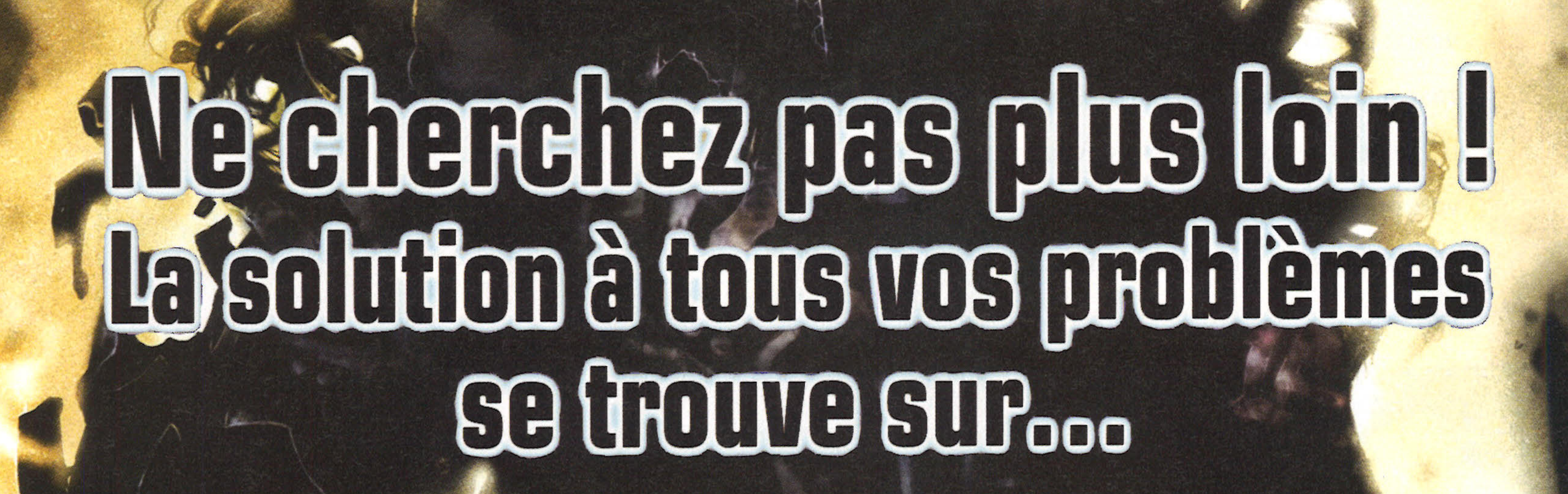
La nouvelle nécrologique du mois : Twilight War est mort. Ce titre qui était annoncé comme étant le premier XORPG (extreme online role playing game) ne verra jamais le jour. Effectivement, le studio de développement, Smiling Gator Productions, qui est à l'origine de ce projet n'a plus un sou dans la caisse. Toutes nos condoléances si vous faisiez partie des fans qui attendaient ce titre depuis déjà plus d'un an et demi. Allez, on vous accorde 5 mn de deuil, le temps d'accuser le coup avant de passer à autre chose.



Dungeons & Dragons Online

DÉCALAGE HORAIRE

La nouvelle traumatisante est tombée pour les fans de ADD : il n'y aura pas de sortie mondiale pour D&D Online. Les Américains pourront profiter de ce MMO basé sur la licence Donjons et Dragons dès la fin du mois de février. Pour l'Europe, il faut attendre courant mars. Comme vous le remarquez, ce n'est pas non plus la mer à boire, on a vu pire côté décalage. Vous aurez bien assez tôt le plaisir de rater vos lancers de dés virtuels.


Ne cherchez pas plus loin !
La solution à tous vos problèmes
se trouve sur...

MapleStory Global

ANGE OU DÉMON ?

NON, VOUS N'AVEZ PAS TRAVERSÉ DE WARP ZONE QUI VOUS AURAIT TÉLÉPORTÉ DANS LES ANNÉES 90. LES IMAGES QUE VOUS VOYEZ NE SONT PAS ISSUES D'UN JEU SNES. VOUS ÊTES BIEN EN 2006 ET IL S'AGIT D'UN MMORPG.



On a retrouvé Dhalsim. dealer devant un hôtel, c'est du propre.



Les environnements sont variés et mignons à souhait.

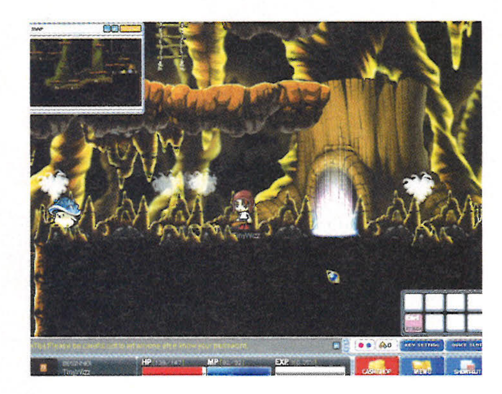
Quand MapleStory tourne sur un écran, il attire inévitablement le regard des curieux qui engagent la discussion par : « C'est quoi ce truc ? » Alors ce truc, c'est un MMORPG, développé par les Coréens de chez Wizet, entièrement en 2D. Effectivement, il fallait oser. Même si Maple ressemble à un vieux jeu console, il n'en reste pas moins très attachant. Il faut avouer que ses décors colorés sont plutôt réussis. Une mention spéciale pour les maisons en forme de champignons, façon maçonnerie schtroumpfs. Le monde se présente sous forme de stage, comme c'est le cas dans n'importe quel jeu de plate-forme. Vous pouvez même utiliser des cordes et des échelles pour bouger votre avatar sur les plans verticaux. Côté gameplay l'ensemble reste relativement basique : déplacement du personnage, saut et frappe. Le tout au clavier. Ce n'est pas bien gênant, vu la diversité du contenu. Ce dernier est basé sur le farming, c'est-à-dire qu'il faut tuer des monstres en boucle pour augmenter de niveau, gagner de l'argent et s'équiper. Vous aurez néanmoins accès à diverses quêtes et différentes classes (voir encadré), histoire de varier les plaisirs. Mais sachez que ce n'est pas par son scénario que MapleStory vous accrochera. Il suffit juste d'adhérer à l'esprit Diablo pour rester scotché à son écran.

TOUT EST GRATUIT...

La version coréenne a vu le jour en 2002 et depuis, ce titre ne cesse d'envahir les PC du monde entier. Gardez en tête que Maple n'est pas disponible en français. À moins que vous n'ayez des notions de coréen, de chinois, de thaï ou de japonais, le choix se limite à la version anglaise, disponible depuis fin 2005. Si vous pensez être le seul fou à vouloir éventuellement tenter l'aventure dans ce monde, vous avez tort. Ce MMO compte 30 millions d'inscrits toutes versions confondues, dont 29 millions en Asie. Évidemment ce n'est pas représentatif du nombre de joueurs actifs, mais le chiffre reste tout de même impressionnant. Même si l'Occident possède moins de fidèles que l'Asie, autant vous dire que les villes sont bien peuplées. Il arrive même que les zones soient surchargées. Il est parfois difficile de repérer son perso et de trouver des monstres à exterminer malgré un taux de respawn très élevé. Le secret d'un tel succès est la gratuité. Effectivement, le client



Le passage au niveau supérieur n'est pas du genre discret.



de MapleStory (www.mapleglobal.com) est téléchargeable sans frais et surtout, aucun abonnement mensuel n'est demandé. Étant réalisé entièrement en 2D, il ne prend pas de place sur votre disque dur (à peine 260 Mo) et n'a pas besoin d'un PC de course pour tourner, comme vous vous en doutez. Dans ces conditions, il est évident que des millions de personnes se laissent tenter par l'aventure MapleStory. Dans le pire des cas, vous laissez le jeu traîner sur votre disque dur pour le lancer uniquement selon vos envies.

...ENFIN PRESQUE

Wizet a tout de même instauré un système pour se mettre quelques millions dans la poche. Basé sur l'économie de nombreux MMO asiatiques, Maple propose aux joueurs d'acheter des objets virtuels contre de vrais dollars. Dans les faits, une boutique nommée « cashshop » est accessible via le jeu. Il y a même un système de cabine d'essayage qui permet de tester le rendu visuel de n'importe quel objet sur votre personnage. Pour acheter un objet, il suffit de



Comment ça, je n'ai pas assez en intelligence ? O.K. ! Je repasserais pour devenir magicien.

QUAND JE SERAI GRAND...

Contrairement à un MMO comme World of Warcraft, MapleStory ne vous donne pas le choix de votre classe à la création du personnage. Ici, tout le monde commence avec le statut de débutant. Par la suite, il est possible de choisir entre 4 classes de base : voleur, guerrier, mage et archer. Ces professions peuvent s'améliorer au cours de trois autres étapes. Un archer peut donc devenir Hunter, Ranger puis Bow Master. Il faut tout de même savoir qu'aucune version ne propose la quatrième profession. Elle serait actuellement en test pour la version coréenne et disponible à partir du niveau 120. Si vous avez du temps libre, vous savez comment occuper vos soirées.



dépenser un certain nombre de NX Cash. Il s'agit d'une unité monétaire uniquement disponible via le site officiel. Pour vous donner un ordre d'idées, 5 dollars permettent d'acheter 5000 NX Cash, via paypal. Et pour posséder un petit chat tout mignon en guise de pet, il faut débourser 4900 NX Cash. Par contre, l'équipement pour le combat s'achète avec la monnaie du jeu que vous trouvez sur les monstres. Il faut savoir que tous les objets disponibles dans cette boutique ont uniquement pour but de vous donner un look à la mode. Il y a diverses panoplies (ange, cowboy...) pour se déguiser ou encore la possibilité de voir son nom apparaître en clignotant. Même si tout cela peut être catalogué comme gadgets inutiles, le succès est là. Il suffit de voir le nombre d'avatars personnalisés pour s'en rendre compte et se laisser tenter. Et puis, posséder un objet sympa sur son perso pour le prix d'un paquet de clopes, c'est loin d'être décourageant.

LA VIE N'EST PAS SI ROSE

Derrière cet univers très rose bonbon se cachent de nombreux problèmes propres à pas mal de MMORPG payants. Ici, le scamming (arnaque) est

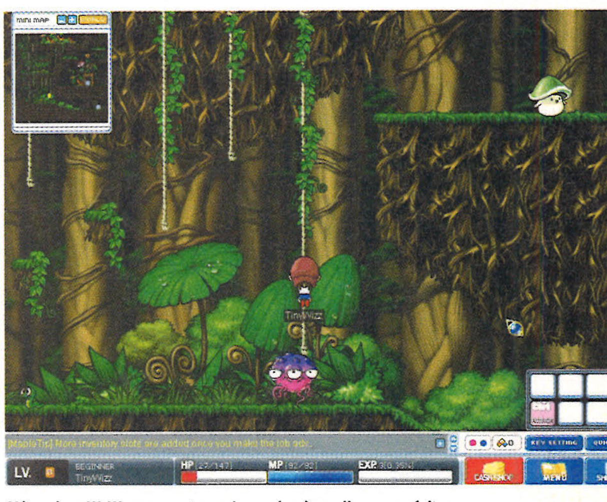




À l'instar d'autres MMO, il faut parler aux PNJ pour accéder aux boutiques et obtenir des quêtes. Vous ne serez pas dépaysé.

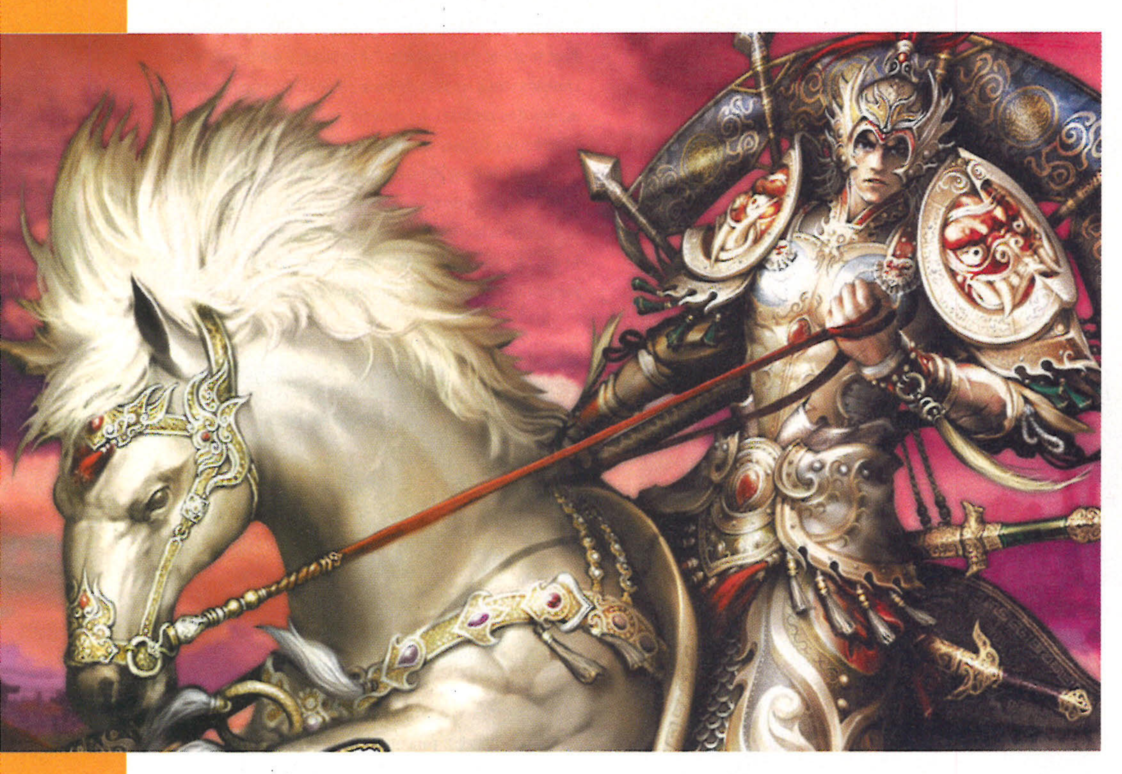
omniprésent. La méthode la plus simple est de profiter de la crédulité d'un nouveau joueur en lui proposant des objets à des prix trop élevés. Se faire piquer les objets que lâchent les monstres par les autres joueurs est aussi classique. Les boulets utilisent pour ça un programme « autoloot » qui ne s'embarrassera pas de savoir à qui était destiné le drop. Autre système d'arnaque dont il faut se méfier : la combinaison de touches « tab, tab, espace et entrée ». Dans les faits, un joueur vous demande de lui montrer un objet rare dans la fenêtre de trade, puis tente de vous faire exécuter la suite de touches citée plus haut. Cela amène naturellement votre curseur sur l'icône « accepter l'échange ». Vous imaginez ensuite l'utilité de la touche entrée. Outre le scam, MapleStory connaît aussi les problèmes de bot, logiciel qui permet à un personnage d'exécuter diverses actions dans le monde sans l'intervention d'un humain. De même, il faut se méfier des keyloggers (présents dans des virus ou certains logiciels type Bot) qui transmettent aux pirates/voleurs ce que vous tapez au clavier, en gros votre login et mot de passe. Pratique pour aller dépouiller un perso (une méthode que l'on retrouve sur tous les MMO, Lineage II en tête). Pour se défendre de la triche, Wizet a mis en place GameGuard qui bloque la plupart des logiciels du genre Autoloot. Et pour contrer les keyloggers, un code PIN est demandé en plus de votre login et mot de passe pour se connecter au jeu. Mais ce code PIN n'est pas tapé au clavier. En fait une fenêtre représentant un clavier virtuel s'ouvre. Il suffit de cliquer à la souris sur les chiffres afin de composer votre code. Même si ces systèmes de sécurité n'enlèvent pas complètement la triche, ils permettent d'évoluer dans un univers un peu plus clean. Comme quoi, même planqué sous l'aspect coloré d'un jeu pour enfants, le mal rôde. Que cela ne vous empêche pas de tenter l'aventure MapleStory, il vaut vraiment le coup d'y consacrer un peu de temps.

CYD


Même dans WoW on ne peut pas s'accrocher à une liane pour éviter un mob. Trop fort Maple !

Silkroad Online LÉGENDES CHINOISES

MÊME SI LA MAJORITÉ DES REGARDS SE TOURNENT VERS WORLD OF WARCRAFT, LE MONDE DU MMO NE S'ENDORT PAS SUR SES LAURIERS POUR AUTANT. IL EXISTE DES TITRES DE QUALITÉ QUI RESTENT TROP DISCRETS FACE AU GÉANT DE BLIZZARD. SILKROAD EN EST LA PREUVE.



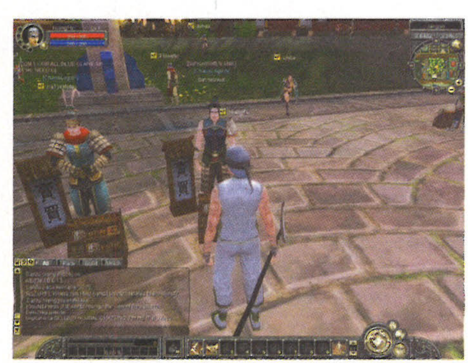


Depuis quelque temps, l'Asie ne cesse de nous bombarder de MMORPG en tout genre. Vu la fascination pour le jeu vidéo dans ces pays, surtout en Corée du Sud, ce n'est guère étonnant. Sur la masse de titres médiocres, il y en a quand même qui sortent du lot. C'est le cas de Silkroad Online, disponible en bêta depuis fin 2005. Ici, l'aventure se déroule en Chine durant le VIIe siècle. Légendes chinoises, mythologie grecque ou encore contes des mille et une nuits ont inspiré les développeurs pour enrichir l'univers fantastique de leur MMO. Même si les décors sont assez inégaux dans leur réalisation, l'ensemble est plutôt joli et l'ambiance saisissante. En tout cas, rien ne donne envie de se déconnecter au bout de deux minutes, au contraire. Même si Silkroad n'apporte rien de réellement novateur dans le fond, il est suffisamment accrocheur dans sa forme pour vous inciter à persévérer.





Au fil des combats, chaque personnage peut enclencher le mode berzerk. Vitesse de déplacement améliorée, dégâts augmentés, c'est la fête quoi.



Ce ne sont pas des PNJ mais bien des joueurs qui sont en mode vente. Il suffit de cliquer dessus pour regarder ce qu'ils proposent et discuter avec eux via une fenêtre de chat.

ASIATIQUE STYLE

Niveau prise en main, les habitués de Lineage II seront comme des poissons dans l'eau. Déplacement à la souris, perte de points d'expérience quand on meurt après le niveau 5, changement de profession au niveau 20 et serveurs Full PvP, c'est-à-dire que tout le monde peut se mettre sur la tronche n'importe quand. L'interface est quasi similaire avec le même type de raccourcis à placer dans sa barre d'action (attaque, ramasser les objets, s'asseoir, etc.). Quant aux combats, ils s'avèrent terriblement prenants. Il faut avouer qu'à ce niveau les Asiatiques ont du savoir-faire. Des enchaînements de mouvements impressionnants cumulés à de superbes effets visuels, rien n'est oublié. Pas même l'environnement sonore, qui joue un rôle très important. Lorsque l'ennemi est touché, le son produit donne une vraie sensation de puissance. C'est un atout notable par rapport aux combats de World of Warcraft qui restent relativement mous du genou, côté impact. « J'ai touché ? Peut-être, je ne sais pas, ah si, les dégâts sont affichés ». Exécutez un coup critique dans Lineage II ou Silkroad, vous sentirez la différence. Néanmoins, Silkroad diffère du titre de NCsoft sur de nombreux points. La



Difficile de passer à côté des PNJ qui donnent des quêtes, un parchemin est indiqué au-dessus de leur tête.



progression des niveaux est beaucoup plus facile par exemple. Certaines quêtes donnent énormément d'expérience en guise de récompense ainsi que de l'argent. Le fait de s'asseoir permet de régénérer vie et mana très rapidement, ce qui évite un temps d'attente interminable pour se replonger dans l'action. On sent bien la copie « améliorée » de Lineage II...

À partir du niveau 20, les choses commencent à devenir intéressantes. Chaque joueur a la possibilité de s'engager sur une voie plus précise. Devenir marchand pour parcourir les routes afin de s'enrichir, voleur pour attaquer les caravanes des commerçants ou encore gardien, engagé pour protéger ces mêmes businessmen à la vie si risquée... L'idée d'instaurer des affrontements PvP en proposant des objectifs différents aux joueurs est vraiment sympa, même si dans l'absolu tout le monde peut s'entre-tuer, sous certaines conditions. Au moins dans Silkroad vous ne perdrez rien (argent, xp, équipement) si un joueur hostile vous tue. Par contre, si ce dernier décide de récidiver, il sera considéré comme meurtrier, son nom sera connu de tous et apparaîtra en rouge. Il a même un pourcentage de chance de perdre de l'équipement s'il se fait tuer. On imagine déjà le train de joueurs courant derrière un assassin façon Benny Hill pour espérer obtenir du matos. Oui, comme dans Lineage II...



Effets visuels et chorégraphie sont au rendez-vous pour enclencher une simple armure de glace de bas niveau.

FREE TO PLAY

Un des gros avantages de Silkroad est sa gratuité. Il suffit de s'enregistrer (www.silkroadonline.net) puis de télécharger le client (502 Mo) pour profiter de ce titre. Pour les sceptiques, rendez-vous sur le site officiel pour apercevoir le message « Free to Play Forever » s'afficher en lettres clignotantes.

On se demande bien comment les développeurs, Joymax, peuvent maintenir une telle production sans demander d'abonnement mensuel aux joueurs. Bien que cette compagnie soit peu connue chez nous, elle n'en est pas à son premier produit. Établi en 1997, Joymax a sorti plusieurs titres et logiciels comme des RTS (Final Odyssey, Atrox) ou des titres pour enfants (My little fox). Silkroad Online est le plus gros projet des développeurs et c'est plutôt bien parti pour devenir un titre à succès. Son lancement est déjà effectif en Corée, en Chine et au Japon. Il a même été un des éléments les plus recherchés par les Coréens sur le Net. Il faut avouer qu'il attire le regard avec ses screenshots tape-à-l'œil. Alors n'hésitez plus, laissez un peu WoW de côté et lancez-vous dans Silkroad, je ne le dirai à personne, promis.

CYD



Dès le niveau 10, il est possible de monter un cheval. De meilleurs destriers sont dispos par la suite.

CHACUN SON STYLE

Il existe différentes manières de rendre son personnage plus puissant par le biais de Skill Point. Ces derniers se cumulent en exterminant des monstres. Par la suite, vous pouvez dépenser un certain nombre de SP dans deux branches différentes. La première étant Weapons Masteries qui permet d'acquérir des techniques de combat selon l'arme de son choix : épée, lance, glaive... La deuxième offre la possibilité de maîtriser les éléments (feu, glace, foudre et force). Chaque élément dispose d'effets différents sur l'ennemi ou sur soi. Étant donné que les SP se débloquent indépendamment des points d'expérience, vous pouvez améliorer votre style de combat entre deux niveaux. Côté protection, il y a trois styles différents. En gros, c'est comme si vous choisissiez une armure de plate, mailles ou tissu. Avec les bonus de vitesse de déplacement et d'économie de mana qui vont avec.
Le style d'armure est sélectionnable dès la création du personnage. Ne vous fiez donc pas qu'à l'aspect esthétique, vous risquez d'être déçu.

Quake 4 World
DU QUAKE PUR ET DUR

LE MODE MULTI DE QUAKE 4 VOUS A DÉÇU ? N'AYEZ PAS HONTE, VOUS ÊTES LOIN D'ÊTRE UN CAS ISOLÉ. POURTANT, S'ÉCLATER AVEC CE QUATRIÈME OPUS, C'EST POSSIBLE. ET CE, GRÂCE À UNE BANDE DE PASSIONNÉS QUI NOUS PROPOSE UN MOD FUN ET DYNAMIQUE NOMMÉ Q4W. VOUS EN RÊVIEZ, ILS L'ONT FAIT !



But visuel : disposer d'une interface simple qui laisse un champ de vision très large pour profiter de l'action à 100 %.



La principale référence de la team pour la réalisation de leur mod est QW (QuakeWorld). Oui, ça ne nous rajeunit pas.

Trop lent, sentiment de lourdeur et jeu pas fini, sont les impressions qu'a eues Stef (project leader de Q4W) lors de ses parties de Quake 4. Après évocation de tous ces problèmes avec la communauté française, il a rencontré des joueurs ayant le même point de vue. Il n'aura pas fallu plus d'une journée pour que codeur, musicien, graphiste et scripteur se retrouvent autour du même débat : « Quake 4 en multi ça ne vaut rien, tentons notre truc à nous ». De là est parti la création du mod Q4W. Le but est simple : de la vitesse, des armes qui font mal et une physique permettant des mouvements de fous. L'objectif est de rassembler les idées phares de Q2, Q3 et même Q4 afin de mettre tout ça à leur sauce. Au final, ça donne des double-jump, circle-jump, une gestion d'armure différente et une amélioration de la vitesse d'affichage en simplifiant de nombreux éléments (vertex lightning, simple texture...). Et encore, je vous passe toutes les améliorations et changements apportés au niveau des armes, des respawn et autres. Des détails qui font, au final, la différence. Mais ce n'est pas tout. De nombreuses idées sont en cours de développement comme le fait de courir sur l'eau, sous certaines conditions, et la création de mods bien délirants. Si le résultat s'avère carrément décoiffant, la réalisation du mod n'a pas été de tout repos et il reste encore pas mal de taf.

UN CODE MOISI

Comme nous l'explique Stef, des galères, ils en ont régulièrement. Mais la plus grosse de toute vient



de la qualité du code de Raven via le SDK. Sans rentrer dans des détails techniques incompréhensibles pour le commun des mortels, il semblerait que Quake 4 n'ait pas bénéficié de toute l'attention qu'il méritait niveau programmation. Du coup, les créateurs de mods doivent redresser le tir et faire avec toutes les boulettes laissées par les développeurs originaux de Q4. Pas facile. Mais outre l'aspect technique, l'avenir du mod n'est pas assuré, aussi bon soit-il. Vu le taux de fréquentation très bas sur les serveurs de Quake 4, il y a de quoi se poser des questions quant à l'intérêt de continuer. Il faut espérer que Q4W donne un sérieux coup de fouet à la communauté avant que les araignées soient les seules à s'amuser avec la boîte Quake 4 sur l'étagère. Je vous invite donc à suivre ce lien www.q4w.org pour télécharger la bêta 2.1 et essayer vous-même ce mod. En attendant la fin du download, je vous conseille de regarder les vidéos de « tricks », ça vaut le coup d'œil. En tout cas, merci à Stef, Calimero, Primevil, Ttask, Kar4, petithomme, digital, Kny et ztrod de prouver qu'on peut faire autre chose que pleurer un mauvais



jeu. Tout le monde n'a pas le courage de retrousser ses manches pour adapter un produit à ses envies.

CYD



LES BATTLEGROUNDS

QUESTION À DIX CENTICUIVRES DE GOLD : QU'EST-CE QUI EST ENCORE MEILLEUR QU'UN COMBAT PVP SUR WORLD OF WARCRAFT ? N'IMPORTE QUEL VRAI JOUEUR (EN EXCLUANT DONC LES COUARDS QUI BATIFOLENT SUR LES SERVEURS PVE, MAIS JE NE VISE PERSONNE ET SURTOUT PAS CYD OU TBF) VOUS LE DIRA : UN COMBAT PVP DONT ON SORT VAINQUEUR.





Le tableau de classement n'est pas représentatif de votre efficacité PvP réelle (surtout pas dans mon cas).

Seulement voilà : devenir une machine de guerre n'est pas si simple. La préparation, l'équipement, l'entraînement, jouent un rôle bien plus important que le choix de votre race ou de votre classe d'origine. Si, si. Oubliez vos vieux préjugés de classe, un chaman peut parfaitement se faire dévisser la tête en moins de dix secondes par un guerrier bien entraîné, et croyez-moi, je sais de quoi je parle. Deux facteurs essentiels au final : l'habileté bien sûr... mais surtout le temps investi. Il n'existe pas trente-six méthodes pour devenir un tueur de joueurs : vous allez devoir vous



Les petits moments de calme avant la tempête, toujours précieux pour peaufiner l'organisation... ou la mettre en place à l'arrache.



équiper et, pour ce faire, passer du temps en battlegrounds - les « BG », ou champs de bataille pour les francophiles. Pas question de vous présenter ici les bases : grands principes, différents rangs PvP, factions, récompenses, on partira du principe que vous connaissez déjà votre affaire.

AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE RANG

Quelques principes généraux avant de nous concentrer sur Warsong (Arathi et Alterac seront au programme des numéros suivants, patience). Inutile de vous farcir la tête d'équations hasardeuses ou d'hypothèses brumeuses sur les coulisses techniques du PvP : la théorie se limite à quelques points importants, les détails ne vous aideront qu'à perdre du temps - et le temps, c'est du Rang. Premièrement, plus vous êtes de niveau élevé, plus vous progressez facilement : les BG avant le niveau 60, c'est fun, mais pas très efficace. Deuxièmement, vous êtes tributaire de l'activité globale de votre serveur : le système est pyramidal, le coût pour atteindre le sommet est simplement à la hauteur des efforts investis par les autres joueurs, et ça, vous ne pouvez pas le calculer à l'avance. Troisièmement, ne rêvez pas trop : si vous n'êtes ni chômeur, ni gagnant du loto, ni étudiant, vous progresserez doucement jusqu'au rang 8, peut-être jusqu'au 10 si vous y consacrez quelques semaines de vacances à temps plein, mais, au-delà, la compétition est réservée aux joueurs hardcore. Ils auront toujours une longueur d'avance sur vous en termes de matériel : à vous de compenser.

TEAM SPIRIT VS. BOURRIN' ATTITUDE

Et pour compenser efficacement, la meilleure méthode consiste à remporter des victoires en BG : vos victoires individuelles pèsent peu dans la balance face à la victoire globale. Un drapeau, une mine, une tour sans surveillance parce que les joueurs préfèrent aller se battre plutôt que d'assurer la défense, et c'est un risque de défaite que les quelques victoires grappillées sur le terrain ne compenseront jamais. Tout est donc bon pour améliorer le travail d'équipe, à commencer par le plus redoutable des outils : micro et communication vocale. Désignez un leader, groupez, suivez les



O.K. donc toi déjà, de base je sens que tu vas m'agacer...



La meilleure attaque, c'est parfois la défense.

instructions comme un seul homme : si la team adverse n'en fait pas autant, elle n'a pas une chance, même si elle comporte plus de joueurs ou est mieux équipée. Si vous êtes en « pick-up » (équipe créée au hasard), communiquez un maximum : un seul joueur qui prend le temps d'étudier le terrain et d'informer son camp des mouvements adverses peut peser bien plus lourd que le plus redoutable des combattants. En un mot, n'oubliez jamais que votre objectif est de remporter la victoire, pas de « faire du frag ».

FAITES VOS JEUX

WSG, AB et AV (respectivement Warsong, Arathi et Alterac, traditionnellement désignés par leurs acronymes anglais même sur les serveurs francophones) ne présentent pas les mêmes avantages. WSG offre les récompenses d'items les moins intéressantes, mais la progression globale du rang PvP y est redoutablement efficace, sans doute le meilleur rapport temps / rang PvP des trois. AV est le plus facile pour ce qui concerne la progression en réputation : la difficulté consiste à dégager les tranches de deux-trois heures requises pour venir à bout du BG, mais la réputation la plus haute (exalté) s'obtient bien plus rapidement que pour les deux autres BG - et les items en récompense sont les plus intéressants de tous, au point qu'on finit par ne plus voir qu'eux sur les serveurs. AB enfin est le grand chouchou des joueurs, non qu'il soit meilleur en termes de progression globale, de réputation ou d'équipement, mais sans doute parce qu'il a su arriver en jeu au bon moment (et que son rythme est particulièrement bien balancé). Au final, il a surtout l'avantage d'être plus fréquenté, donc plus facilement accessible. Cet état des lieux est déjà remis en question avec les changements du patch 1.9 qui permettent de s'inscrire dans les files d'attente de plusieurs BG à la fois...

MÂCHEZ, RESPIREZ

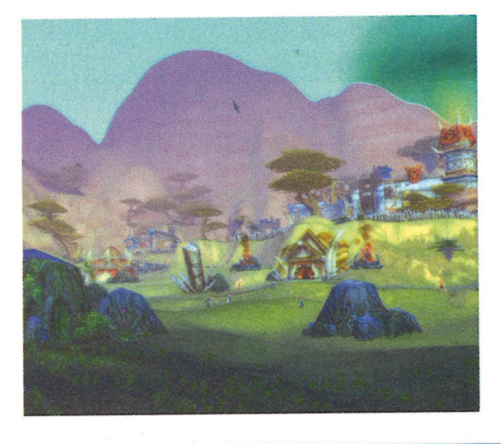
En PvP comme en PvE, le matériel annexe pourra faire toute la différence. Potions et bandages sont bien évidemment de rigueur, mais on pensera également à faire un stock de cristaux d'Un'Goro, plantes de Gangrebois et autres consommables intéressants. Potions de vitesse mais aussi élixirs et bijoux qui rapetissent sont très bienvenus pour échapper aux yeux et aux griffes ennemis ; évitez par contre toutes les potions à effet longue durée, n'oubliez pas que l'espérance de vie est extrêmement courte sur ce BG. Notez aussi que l'ingénieur pourra s'en donner à cœur joie : ses mille et un gadgets sont bien plus utiles en PvP qu'en PvE, d'autant qu'ils déstabiliseront bien davantage un adversaire humain qu'un mob informatisé... Casque de contrôle mental, rayon débilitant, réflecteurs, bombes, mines, c'est le moment de déployer toute votre panoplie !

STOCK OPTIONS

Une majorité de joueurs s'investit dans un BG ou l'autre et s'y consacre à fond, dépensant les marques d'honneur au fur et à mesure qu'elles sont obtenues : grave erreur ! La quête « trois en un » rapporte le double d'honneur dans chacun des trois BG par rapport aux quêtes habituelles. Le double. LE DOUBLE. Enfoncez-vous ça dans le crâne à coups de hache s'il le faut et tâchez d'alterner les BG : comme la nature est bien faite, ils sont justement à l'honneur à tour de rôle, en fonction des « week-end BG ». Principe : les victoires individuelles - les kills - rapportent le même score d'honneur, mais les prises de tours à AV, de mines à AB, de drapeaux à WSG, bref les « événements » rapportent le double. Les joueurs exploitent ces (longs) week-ends correctement, mais s'empressent de dépenser toutes leurs marques d'honneur au lieu d'en mettre une partie de côté pour la quête « trois en un ». Ne commettez pas la même erreur.

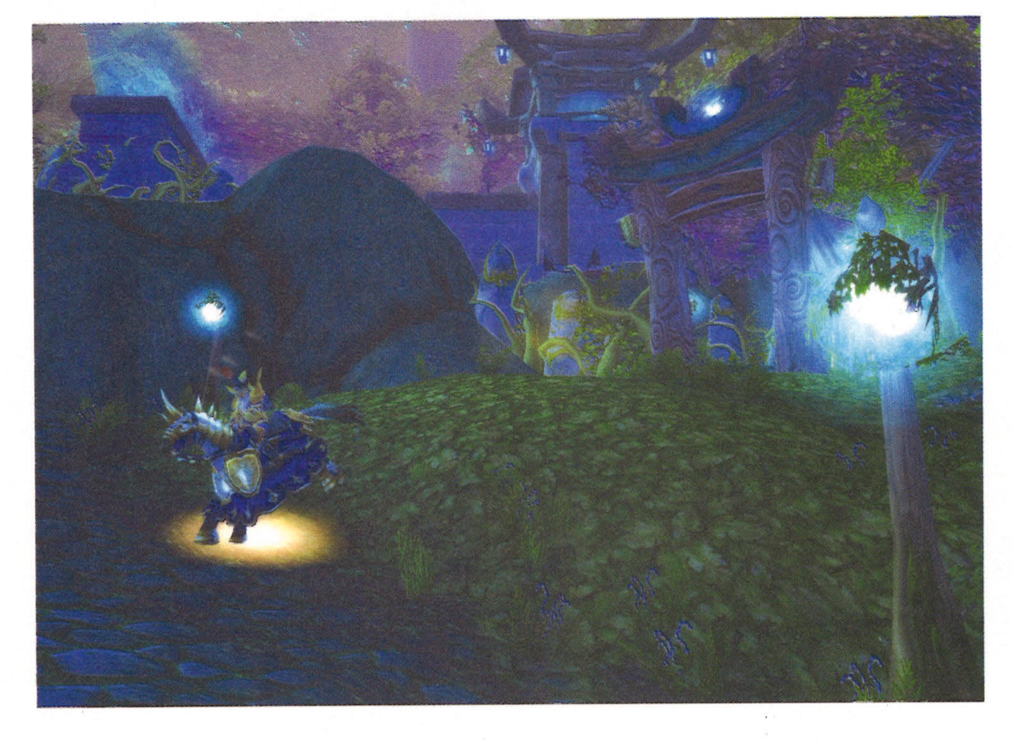


Maoh





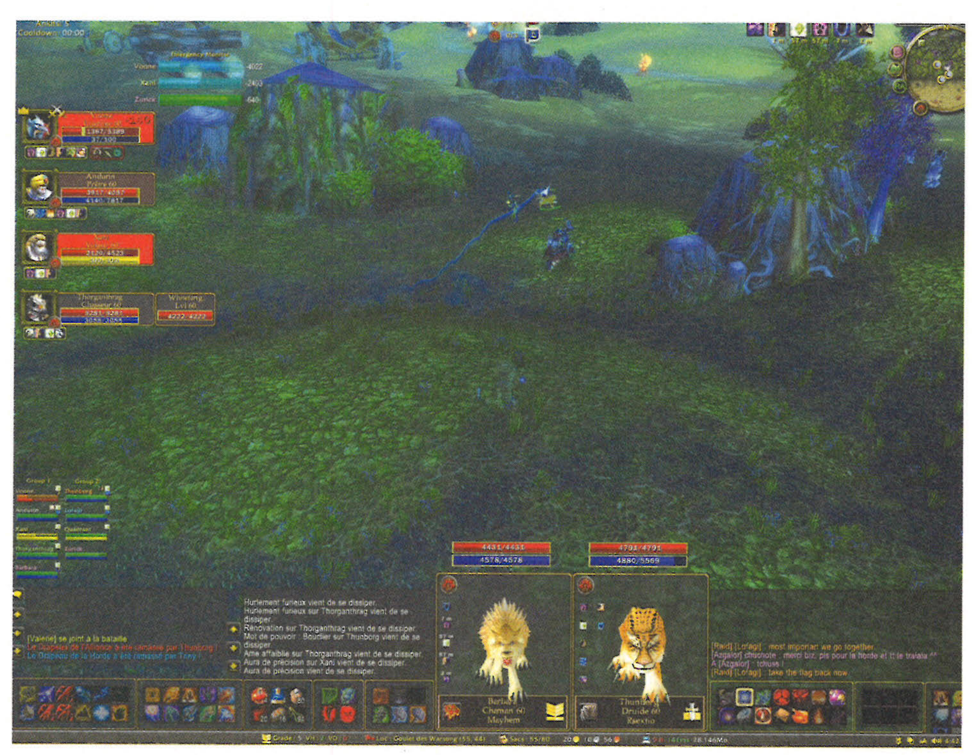
C'est le week-end des Profanateurs : tous à Arathi !



LE GOULET DES WARSONG

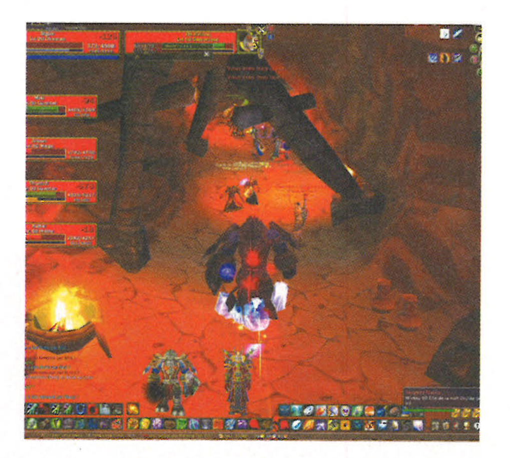
AVEC L'AIMABLE PARTICIPATION DES WAR LEGEND, GUILDE DU SERVEUR EUROPÉEN ARCHIMONDE. UN GRAND MERCI POUR L'AIDE DÉPLOYÉE EN JEU COMME À L'EXTÉRIEUR !

LE MILLION ! LE MILLION ! LE MILLION ! LES « WEEK-ENDS WASSONG (WSG) » SONT TRÈS PRISÉS PAR LES AMATEURS AVERTIS. LE THÈME « CAPTURE THE FLAG » EST LOIN DE FAIRE L'UNANIMITÉ, ET WSG EST SOUVENT DÉLAISSÉ AU PROFIT D'AB, MAIS UNE ÉQUIPE EFFICACE PEUT Y ENCHAÎNER DES SCORES D'HONNEUR PROPREMENT HALLUCINANTS.



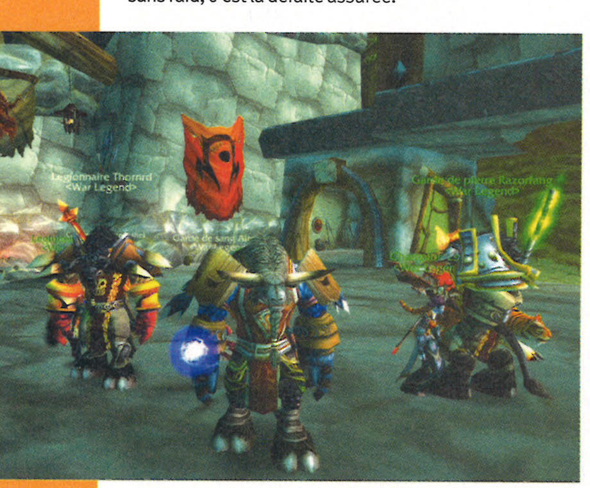
O.K. mais alors c'est qui le plus fort, le loup ou le guépard ?

Deux bases, deux drapeaux, deux équipes de dix joueurs chacune, la première qui ramène trois fois le drapeau ennemi à sa base sans se faire voler son propre drapeau remporte la partie. Simple. Les deux clefs de la victoire WSG : rapidité et réactivité. Aucune tactique n'est gravée dans le marbre, il s'agit avant tout d'imposer son rythme tout en étant capable de s'adapter au jeu adverse. Comme les joueurs sont peu nombreux (10 par équipe) un coup d'œil suffit pour se faire une idée de la composition adverse et des contre-attaques possibles. Beaucoup de furtifs en face ? Il vous faudra absolument un chasseur ou un druide en défense. Peu de classes attaquantes ? Soyez impitoyables et étoffez votre propre équipe d'attaque.
Si vous avez affaire à une équipe pick-up, prenez immédiatement les choses en main : rien de pire que de démarrer un BG sans raid un minimum organisé. N'importe qui peut organiser et leader une équipe WSG correctement, le boulot n'est pas trop difficile et surtout, sans raid, c'est la défaite assurée.



SECRETS DE CASTING

La première question qui se pose à WSG est la répartition de la défense et de l'attaque. Attribuez un maximum de quatre défenseurs à la garde de votre drapeau (cinq défenseurs ou plus et c'est l'enlisement). Si votre groupe est organisé, le mieux est carrément de filer à 10 vers le drapeau ennemi avec assassinat du porteur de votre morceau de tissu une fois que vous êtes tranquillement en train de pique-niquer avec le flag du camp adverse dans votre cimetière. Pas la peine de se cacher, vos morts reviennent directement ici, vous avez donc un flot constant de renforts. Encore faut-il assez de voleurs ou de druides (spécialisés féral) pour arriver en fourbe chez l'ennemi. Si vous ne retrouvez pas votre bien, envoyez un prêtre en milieu de carte. Il lui suffit de taper /target



Chez les War Legend, on aime bien les taurens. En face, ils aiment moins.

QUELQUES EXEMPLES DE TECHNIQUES D'ATTAQUE

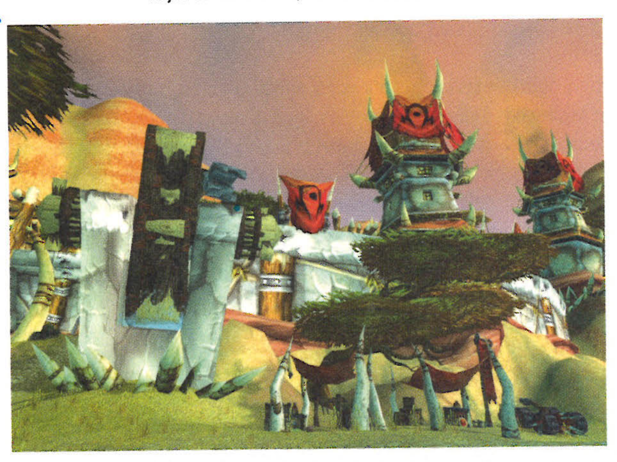
• **Le zergling.** Une technique facilement contrée par les équipes expérimentées qui sauront disperser les attaquants de sorte qu'ils n'arrivent jamais tous ensemble au drapeau, mais très efficace si l'on a affaire à des adversaires un peu désorganisés. Mise en œuvre : huit attaquants, voire neuf, on fonce dans le tas, on prend le drapeau, on repart, on récupère son propre drapeau sur le chemin du retour. Bourrin, mais bien souvent la tactique la plus efficace en pick-up.

• **L'assaut furtif.** Matériel requis : au moins deux furtifs, de préférence trois afin que les essais puissent se succéder rapidement. Mise en œuvre : tandis que le reste de l'équipe d'attaque attend devant la base ennemie, les furtifs s'infiltrent, récupèrent le drapeau et sprintent pour rejoindre le gros des troupes à l'extérieur.

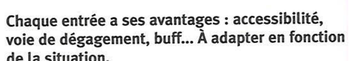
• **L'assaut feinté.** Une technique très efficace à condition de ne pas en abuser - vous ne surprendrez pas l'adversaire trois fois de suite. Mise en œuvre : un mini-groupe d'assaut s'empare du flag et tâche d'entraîner toute la défense en extérieur, pendant qu'un furtif patiente dans la salle, prêt à s'emparer du flag dès qu'il aura été repris avant de foncer vers une issue dégagée...



Le jeu de la farandole, version mortelle.



« nom du gars avec le drapeau » (c'est marqué dans votre fenêtre de discussion à chaque prise de drapeau ou changement de main) et d'utiliser Vision Télépathique (Mind Vision en anglais). Même si le porteur dispose de sorts pour se débarrasser de votre sort, vous aurez le temps de voir où se cache le plaisantin. Une dernière tactique efficace consiste à se séparer en 2 groupes distincts : un lot de 5 attaque,



Chaque entrée a ses avantages : accessibilité, voie de dégagement, buff... À adapter en fonction de la situation.



Flag Carrier druide versus Flag Carrier mage, une formation classique.

l'autre défend, mais pas n'importe comment : aux entrées de la base. Le but ici est avant tout de ralentir et disperser les méchants d'en face. Cela permet en plus à votre groupe d'attaque, s'il revient avec le drapeau, de disposer de renforts plus rapidement. Après, il faut s'adapter et tout dépend de l'équipe d'en face. Contre des personnages hyper équipés, un bloc de défense à 10 pour bloquer la partie peut aussi être efficace...
Traditionnellement, l'attaquant en charge de dérober le flag (le « flag carrier », ou « FC ») sera un druide, un voleur, un chaman ou un mage, pour leurs



TIPS EN VRAC

• Si la partie s'éternise, préférez harceler l'adversaire quitte à relâcher votre défense : à terme, l'équipe perdante est souvent la plus retranchée sur sa base. Cela dit, il arrive que l'équipe d'en face perde patience et quitte précipitamment le terrain à coup de/afk si elle estime perdre son temps.

• Un MA (main assist : le joueur chargé du choix des cibles adverses) est indispensable à l'équipe d'attaque : trop de joueurs se contentent d'une formation tank & heal ! Sans MA, point de salut, le combat s'éternise en votre défaveur.

• Le suicide est une option à ne pas négliger : si vous êtes à court de mana sur un combat longue durée, si réapparaître au cimetière vous semble intéressant pour stopper un fuyard, n'hésitez pas à vous jeter délibérément sous les épées ennemies afin de réapparaître en pleine forme au cimetière. Certaines équipes utilisent des mods qui chronomètrent les temps de résurrection afin de prévoir le bon moment pour un suicide rafraîchissant...





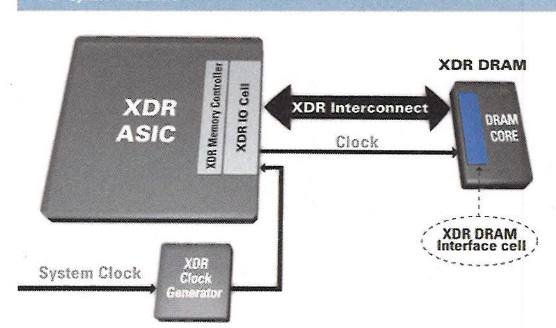
capacités de fuite - la palme revient au druide et à sa forme de voyage surboostée, mais un voleur capable de reset ses talents pour un double sprint sera aussi redoutablement efficace. Le chaman et le mage sont des seconds choix : la forme de loup demande un cast (interminable sans le talent : trois secondes, c'est plus qu'il n'en faut à l'équipe adverse pour vous tomber dessus), et le mage est en papier mâché... N'hésitez pas à changer de FC si la poursuite s'éternise : une fois sorti de la base ennemie, le drapeau sera plus en sécurité entre les chenilles d'un tank (ou dans les mains d'un druide en ours, avec généralement dans les 6500 points de vie au level 60). Pour garder la base, on fera souvent appel au chasseur (piège de glace, détection des furtifs, moult techniques pour stopper les fuyards) assisté d'un chaman (totem ralentisseur et horion de givre), d'un mage ou d'un prêtre (crowd control) pour ne citer que les combinaisons les plus fréquentes.

CONNAÎTRE LE TERRAIN

Avec un territoire aussi réduit, l'occupation judicieuse du terrain est l'une des clefs de la victoire. Un point essentiel, que des joueurs expérimentés ne semblent pas encore avoir assimilé : consultez la carte ! La position de tous vos alliés, y compris le porteur de drapeau, y est indiquée. Il est proprement hallucinant de tomber sur des joueurs 60 qui demandent où se trouve le drapeau ennemi alors qu'un coup d'œil sur la carte peut le leur indiquer. Un porteur de drapeau ne devrait pas avoir à attendre de longues minutes avant de voir débarquer les renforts : si vous le voyez isolé sur la map, rejoignez-le. Autre réflexe essentiel quand on n'est pas encore familiarisé avec WSG, repérer les trois entrées de chaque camp : que le leader donne l'ordre de passer « à gauche », « par le tunnel » (on désigne par là l'entrée longue qui comporte le bonus de vitesse... quoique toutes les entrées soient des tunnels) ou « par les toits », vous devez savoir immédiatement où vous diriger. Si les deux équipes sont de bon niveau, vous vous apercevrez qu'elles privilégient le contrôle du milieu de terrain : un ou deux défenseurs à la base, deux ou trois attaquants en récupération de drapeau, et le reste de l'équipe au milieu afin de pouvoir intervenir sur la défense comme sur l'attaque. Autre point vital du contrôle de territoire : les cimetières. Si le déroulement de la partie s'y prête (et elle ne s'y prête pas toujours ; en général il faut que la partie soit assez longue, mais avec avantage d'attaque de votre côté, pour que les circonstances y soient favorables), n'hésitez pas à camper le cimetière ennemi : deux joueurs organisés suffisent à semer la panique en prenant les adversaires à froid, juste après leur résurrection. Enfin, n'oubliez pas de repérer les bonus de la carte : tout le monde découvre rapidement les bottes de vitesse, au beau milieu des bases, mais on néglige trop souvent les buffs extérieurs. Le buff de dégâts est assez intéressant, mais surtout, le boost de régénération peut vous remonter full vie-mana en quelques secondes !

Maoh


Votre humain, je vous le découpe en tranches fines ou vous le préférez mixé ?



La dernière mémoire à la mode de Rambus se retrouvera dans la Playstation 3, peut être même sur certaines cartes graphiques...

Rambus dominera le monde

Allez, avouez que vous aviez un peu oublié nos amis de Rambus, ceux qui nous ont infligé leur chère mémoire aux débuts du Pentium 4. Un peu lâchée par Intel, cette éminente société s'était surtout fait reconnaître pour avoir déposé des brevets sur des technologies comme la DDR. Ils faisaient en effet partie du consortium JEDEC qui s'occupe de la mise en place de ces standards. Ils ne se sont pas arrêtés là puisqu'ils disposent toujours de droits sur des technologies aussi variées que les contrôleurs DDR2 et DDR3 et même le PCI Express. De nombreux constructeurs se sont élevés contre ces pratiques peu glorieuses comme Infineon, Micron et Hynix. Un point commun, malgré le bon sens de leurs requêtes, ils ont tous perdu. C'est donc sans trop de surprise qu'AMD a décidé de donner 75 millions de dollars d'argent de poche à Rambus pour pouvoir utiliser à foison ses brevets. Pas de souci donc, ce n'est qu'une fausse alerte : nous ne devrions pas voir arriver de mémoire XDR dans nos machines. Ouf.



Deux fois deux

La course de vitesse que se font nos amis de la 3D n'a pas de limites. Lors de la présentation du SLI, j'avais évoqué avec vous la possibilité de répartir le rendu sur plus de deux cartes 3D. Une idée qu'avait utilisée Asus (entre autres) qui avait présenté des modèles équipés de deux GPU (et qui ne rentraient dans aucun boîtier, mais c'est une autre histoire). En placer deux dans un PC donnait donc quatre puces graphiques qui pouvaient se partager le boulot. Une possibilité qui a cependant été bloquée dans les dernières versions des pilotes ForceWare. Cette idée revient au goût du jour puisque c'est nVidia lui-même qui remet à la mode la chose dans un partenariat avec Dell. On utilise toujours deux cartes 3D, mais elles sont en réalité composées chacune de deux PCB. Vu de loin, on croirait donc avoir quatre GeForce 7800 GTX (256 Mo) dans la machine. Côté chipset, pas de surprise, le tout est animé par un nForce 4 Intel Edition. Un PC d'exception qui ne sera proposé par Dell qu'aux États-Unis. Ils poussent même le vice à offrir en prime un Pentium (4) Extreme Edition 955 overclocké à 4.2 GHz. Décidément, les mœurs d'Intel ont bien changé. Vous croyez que c'est le logo ?

Édito

De l'action, du suspense et même des rebondissements en tout genre, le monde du matos est fin prêt pour concurrencer les meilleurs polars. Culture du secret et petits coups fourbes entre amis, il ne manque guère qu'un bon sacrifice de poulet pour l'ambiance. Quoiqu'en y réfléchissant...

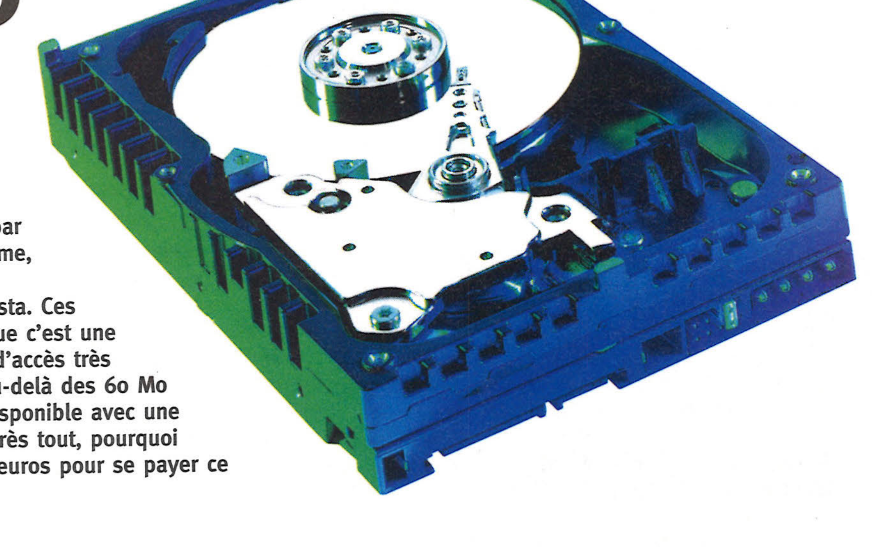
Par C_Wiz

K8N Diamond Plus Extreme SLI & Tube Audio Panel



Non cher lecteur, ce nom n'est pas le fruit d'une séance de travail sous psychotropes, c'est bel et bien le nom choisi par MSI pour sa dernière carte mère. Destiné aux processeurs AMD en socket 939, elle est équipée d'un nForce 4 SLI . Comme sur sa petite sœur, on a le droit à un refroidissement à base de heatpipe pour rafraîchir le chipset. Reste que contrairement à ce que font les concurrents, un petit ventilateur subsiste, près du processeur. MSI fait également partie des rares constructeurs à avoir fait confiance à Creative pour ses puces Audio. On a donc le droit à un Audigy SE 7.1 sur la carte mère. La grande nouveauté tient en un rack 5 pouces dans lequel est placé un amplificateur à tube, à l'ancienne. Le tout bien visible et accompagné d'un vumètre pour faire bien rétro. On ne commentera pas l'intérêt d'alimenter une sortie casque par une lampe, parce que je vais rapidement manquer de « HAHA », de « HIHI » et de « MOUHAHAHA ». Cela aura au moins l'avantage de faire parler dans les LANs...

Disques
trop durs



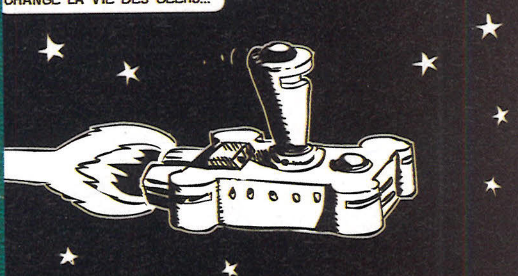
Western Digital est un peu à part dans le monde des disques durs Serial ATA. C'est en effet le seul constructeur à proposer des modèles tournant à 10000 tours par minute (contre 7200 pour les disques classiques). Seul problème, on avait le droit jusque-là à des capacités dignes d'une autre époque, 36 et 74 Go. À peine de quoi installer une bêta de Vista. Ces fameux Raptor commencent enfin à rattraper leur retard puisque c'est une version 150 Go qui arrive. On profite donc toujours de temps d'accès très faibles (8 millisecondes) et d'un débit soutenu assez élevé, au-delà des 60 Mo par seconde. À noter qu'une édition " spécial tuning " sera disponible avec une vitre en plexiglas qui laisse apparaître les têtes de lecture. Après tout, pourquoi pas. Reste la question du prix, il faudra compter environ 300 euros pour se payer ce petit joujou. Ah oui, c'est cher le bonheur...

Avec ce rachat, nVidia s'offre le M1695 d'ULi qui gère en simultané l'AGP et le PCI Express.

Kiboufki :
épisode 42

La vie est parfois mal faite, surtout quand on s'appelle ATI. Même s'ils fournissent des jeux de puces pour les cartes mère d'Intel, leurs southbridges ne sont pas exactement au niveau en termes de performances. C'est compliqué de faire un bon chipset, peut-être plus qu'ils ne pensaient et il leur faudra probablement une nouvelle itération pour atteindre un degré parfaitement acceptable pour les joueurs que nous sommes. Mais ce n'est pas grave, car voyez vous, ATI a eu une grande idée : rendre ses puces compatibles broche à broche avec celles d'un de ses « partenaires », ULi. Du coup, Abit et Asus ont eu la révélation : coupler le northbridge Crossfire d'ATI avec le southbridge d'ULi. Merveilleux, d'autant que le résultat est plutôt bon (nous faisant presque oublier notre première expérience avec leur clone du SLI). On s'attendait même à ce qu'ils rachètent ULi, après tout ; cela aurait été assez logique. Tellement évident que c'est nVidia qui a eu cette grande idée : l'américain vient de se payer le petit Taiwanais qui fait du bruit. Inutile de dire que des dents grincent du côté du Canada. Pour nVidia, c'est du tout bon : non seulement l'américain s'offre pour une bouchée de pain un concurrent dont le chipset commençait presque à faire de l'ombre à son nForce 4, mais il gagne en prime le droit d'ennuyer ATI... Et cela, ça n'a pas de prix !

C'EST À BORD DU JOYSTROMO, VAISSEAU DE QUATRIÈME CATÉGORIE FABRIQUÉ DANS LES FORGES DE L'EMPIRE DU FUTUR, QUE LE CAPITAINE CAF, ÉPAULÉ PAR SA COURAGEUSE ÉQUIPE, PARCOURT L'UNIVERS EN QUÊTE DE L'ULTIME PROGRAMME, LE PROGRAMME QUI CHANGE LA VIE DES GEEKS...



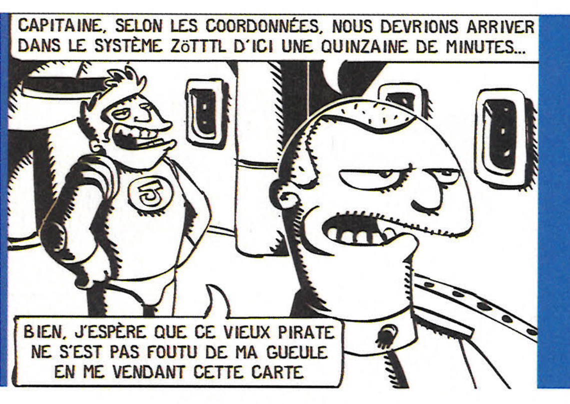
Kiboufki :
épisode 43

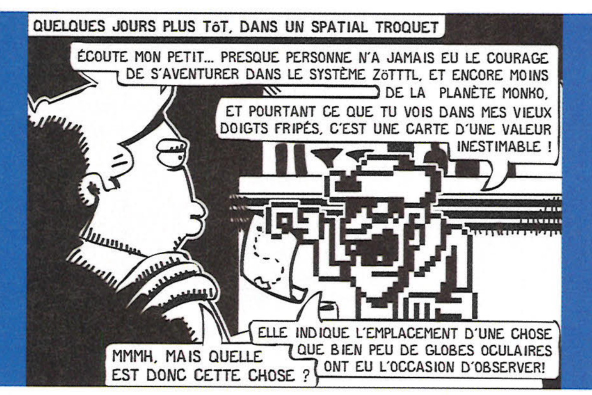
Je sais, deux épisodes du « Kiboufki » en un seul mois, c'est un numéro collector de Joystick que vous tenez entre les mains ! Aujourd'hui c'est Seagate qui est affamé. Le constructeur bien connu pour ses disques silencieux a décidé de s'offrir Maxtor : un de ses concurrents un peu plus spécialisés dans les performances. Le rachat à été approuvé et ce nouveau groupe devient le leader incontesté du milieu, devant des gens comme Hitachi, Fujitsu, Samsung et le petit trublion de Western Digital.



En avant toute, mauvaise troupe

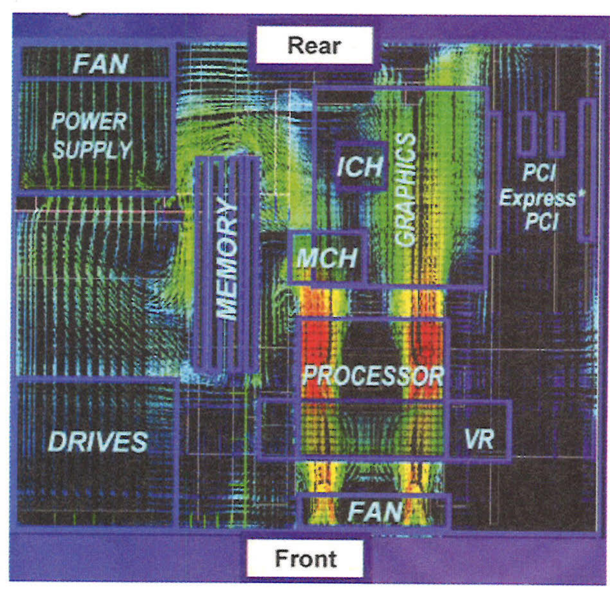
Ça y est, il faut s'y faire, Intel a décidé de changer de logo après trente-sept années de bons et loyaux services. Outre le « e » de d'Intel qui est remonté au niveau des autres lettres et la fonte (?) qui évolue, c'est, nous dit-on, une véritable révolution philosophique. Ca ne s'invente pas. Certes le bleu bouge légèrement, un poil moins agressif, mais c'est surtout l'accroche marketing qui change. Fini l'Intel Inside totalement universel, les rois du marketing l'on décrété, il faut désormais dire « Leap Ahead ». Ce qui donne en traduction littérale « bond en avant ». J'avais une petite préférence pour « chaud devant », mais certaines personnes à l'esprit mal placé pourraient croire que je parle des processeurs. Pour ceux qui ne causent pas anglais, il faudra donc demander un Intel « Lipe euh aide » à votre assembleur quelque peu médusé par vos talents soudains. Rassurez-vous, la beauté de la loi Toubon fait que nous aurons droit à une traduction en petits caractères dans le bas des publicités : « En avant toute ». Intel parle d'ailleurs de 2006 comme d'une année charnière. Il n'a pas tort puisque, entre l'arrivée d'Apple parmi ses clients (un tout petit pourcentage de ventes, mais une très grande médiatisation), l'arrêt du Pentium 4 et la sortie d'une nouvelle gamme de processeurs de bureau amplement inspirés des solutions mobiles, ça va remuer dans tous les sens. D'ailleurs, cela a déjà commencé puisque même le « Pentium » perd du terrain. Les nouvelles puces mobiles quittent le « M » pour devenir des « Core Solo » et « Core Duo ». Vous aurez donc compris la subtile nuance qui différencie les versions mono-core et dual-core de « Yonah », la dernière itération du processeur qui accompagne les Centrino.
Et cela ne va pas s'arrêter en si bon chemin : Intel souhaite aussi se détacher un peu de l'image du PC et de ce que l'on appelle les « Wintel » (Windows + Intel). Cela va au-delà des ventes de pommes, le géant veut aussi se faire reconnaître en dehors des processeurs, que ce soit dans le monde du réseau ou des stéthoscopes bluetooth. Ne rigolez pas, c'est l'avenir nous disait encore Louis Burns il y a quelques mois de cela... Nos sources russes confirment également que le fameux « Tubududu » qui accompagnait les publicités télévisées et radiophoniques va évoluer.
Un petit relooking pour le rendre plus jeune. Tant qu'il n'est pas sponsorisé par MTV...





Le BTX explose les ventes !

Je rigole, cette norme d'Intel qui devait renverser nos boîtiers répond toujours aux abonnés absents en 2006. Elle n'était pas si mauvaise pourtant, parmi les bonnes idées on trouve de quoi créer une sorte de zone à refroidir qui comprend la carte graphique " inversée ", le chipset et le processeur. Une technique qui ne manquera pas d'améliorer les températures dans nos futurs boîtiers. Car voilà, le BTX n'est pas exactement la plus grande réussite d'Intel. Du coup Asus s'est dit qu'il serait peut-être intéressant de reprendre l'idée du GPU qui pointe vers le processeur. C'est chose faite avec l'Extreme N6600TOP Silent dont les puces-mémoire et le GPU sont apposés au dos de la carte. Résultat : la chaleur se dissipe mieux dans le boîtier (elle monte par convection) et ne stagne pas sous la carte, Asus pousse le luxe à proposer un refroidissement totalement passif. Allez, peut être qu'avec leur nouveau logo, le BTX va prendre en 2006... Je rigole !



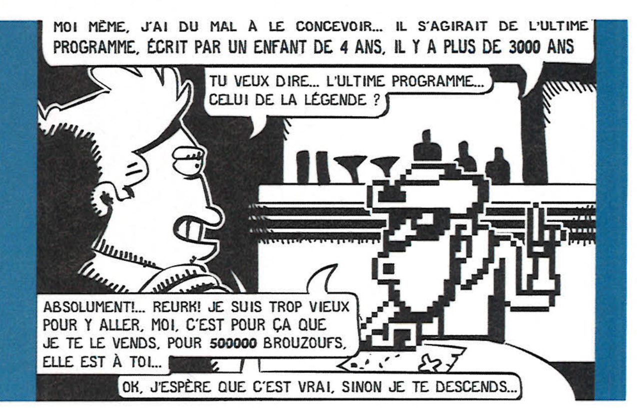
Le BTX d'Intel est rempli de bonnes idées, dommage qu'il ne prenne pas...



ATI X1900 XTX ET X1900 XT

À peine quatre mois après le lancement des X1800, ATI revient au créneau avec une nouvelle puce. Déjà ? Oui, ils sont comme ça. 48 pipelines de shaders, une puissance de calcul global doublée. Cela veut-il dire qu'on double les performances ? Pas forcément.

C_Wiz



Les configurations de tests

- Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
- Processeur AMD Athlon FX-60 (2.6 GHz)
- 1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
- Windows XP SP2
- DirectX 9.0c
- Drivers ATI 5.13.3
- Drivers nVidia 81.98

Ce n'est plus un secret, le X1800 était en retard. ATI devait le présenter courant mai. Cependant, suite à des problèmes de fabrication, il aura fallu attendre le mois d'octobre. Plutôt ironique quand on sait que c'est à cette époque qu'il devait lancer son successeur, le R580. D'autant plus que ce dernier n'a pas souffert des mêmes soucis. Que faire d'un GPU tout neuf et prêt à l'emploi ? Surtout quand d'autres se préparent pour l'arrivée de Vista...



C'est l'heure !

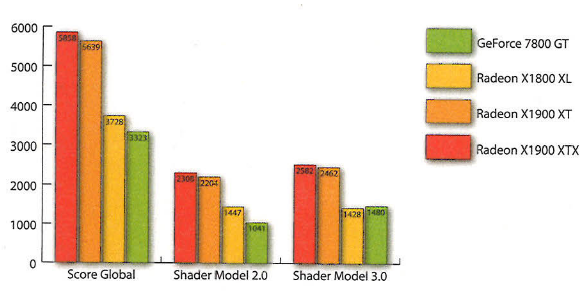
Alors, quoi de neuf sous le soleil ? Pas grand-chose. Le R580 n'est pas vraiment une nouvelle architecture, on garde la recette qui fait la force des X1800 en en rajoutant un peu plus. Mais avant de vous dévoiler ces petits secrets, revenons sur ce qui fait la spécificité des canadiennes. Je sais, je suis cruel, mais c'est pour faire monter le suspense. Une grosse partie du succès de la gamme X1x00 tient dans le contrôleur mémoire. ATI a changé les habitudes puisqu'on a droit à un bus 512 bits organisé en forme d'anneau. On parle donc de « memory ring ». Certes, l'interface qui connecte tout cela aux puces mémoire reste limitée à 256 bits, mais cela permet de disposer d'une plus grande flexibilité et de beaucoup mieux « compenser » les latences (le temps nécessaire pour récupérer une information). Du coup, les accès aux textures sont très rapides et ATI arrive à faire quasiment aussi bien avec 16 unités que son concurrent avec 24.

Les premiers seront les derniers

L'autre grande nouveauté tient dans l'arrivée du Shader Model 3.0, cette norme qui apporte plus de flexibilité aux programmeurs. Certes, nVidia avait été le pionnier en la matière avec ses GeForce 6, mais, en pratique, les résultats n'étaient pas exceptionnels. L'idée des shaders de pixels est justement d'appliquer un traitement à un lot de pixels. Avec la version 3.0, les développeurs peuvent être créatifs et ajouter des contraintes. Cependant, pour que cela soit efficace, il faut que le groupe de pixels considéré réponde aux mêmes conditions. Quand leur nombre est réduit, tout va bien. Par contre s'il est trop élevé... Du coup,

3dm06

Les scores du tout nouveau 3D Mark 2006 risquent de faire couler beaucoup d'encre avec des choix assez partiaux.



3D Mark 2006 : Tests en 1280 par 1024

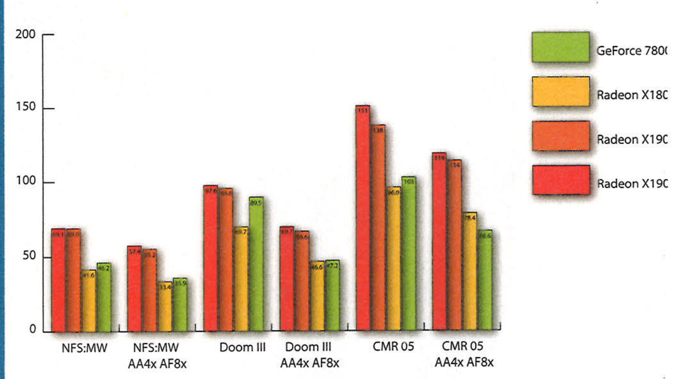
CrossFire 2, le retour

Après des débuts ultra douloureux, le CrossFire fait son grand retour sur les X1900. En vérité, il était déjà présent sur les X1800, mais cela ressemblait plus à un mirage, une légende urbaine, le genre de chose qu'on raconte aux enfants pour leur faire peur le soir. Le fait est qu'ATI a compris qu'il avait encore des progrès à faire. Cela commence à s'arranger puisque les X1900 utilisent désormais un câble DVI double link pour relier les cartes. En clair ? On n'est plus limité au 1600 par 1200 en 60 Hz. Une bonne chose. Côté carte mère, il y a également de l'espoir avec l'utilisation des chipsets ULi. Cela ne veut pas dire que tous les problèmes soient réglés, loin de là, mais on peut saluer l'effort. Nous ferons un point complet le mois prochain. Si, si, promis. On me paie pour ça en plus !



Jeux

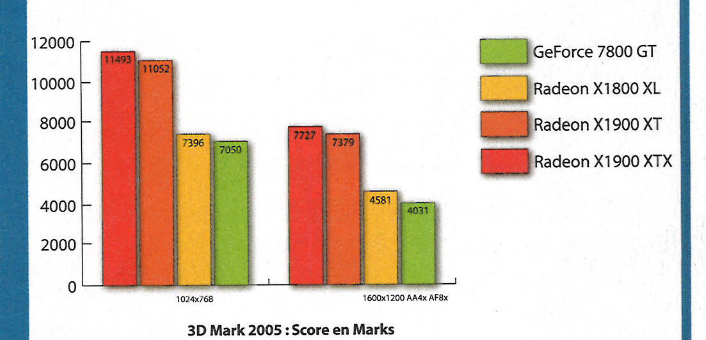
Un léger aperçu des performances des cartes sous trois jeux assez représentatifs. Nous reviendrons plus en détail sur les performances de ces cartes le mois prochain.



Jeux en 1600 par 1200 avec et sans Anti Aliasing 4X et Filtrage Anisotrope 8x

3dm05

Avec seulement 25 MHz d'écart, les deux nouveaux modèles d'ATI se suivent de près.



3D Mark 2005 : Score en Marks

Les nouvelles cartes

	GPU	RAM	Pipelines	Prix (environ)
Radeon X1900 XTX	650 MHz	512 Mo/ 1550 MHz	48	650 euros
Radeon X1900 XT Crossfire	625 MHz	512 Mo/ 1450 MHz	48	600 euros
Radeon X1900 XT	625 MHz	512 Mo/ 1450 MHz	48	550 euros

il faut tester tous les cas possibles et au lieu de gagner du temps, on en perd. C'est ce qui arrive avec les GeForce 6 et 7 qui traitent les pixels par milliers. ATI a choisi une taille beaucoup plus serrée, 16 pixels. Et les résultats sont bien plus probants. Un avantage qui reste assez théorique tant que les programmeurs n'en font pas usage bien entendu.

Plus haut que tous les soleils... C'est cette partie qu'a décidé de revoir ATI pour son X1900 : on passe de 16 pipelines de pixels shaders à 48 tout en gardant « seulement » 16 unités de texture. Un nombre très élevé qui permettra aux développeurs de se défouler. C'est une vision, un pari sur l'avenir. Souvenez-vous des GeForce FX, nVidia s'était contenté de quatre pipelines capables d'accéder chacun à deux textures. Une idée qui ne leur a pas trop réussi, les programmeurs prenant une autre direction. Aujourd'hui, les GeForce 7 utilisent une approche plus balancée, autant d'accès texture que de pipelines. Alors quelle mouche a piqué les ingénieurs d'ATI ? Les grands froids canadiens leur ont-ils attaqué le cerveau ? Non, ils partent d'une constatation simple : les jeux récents mettent l'emphase sur les pixels shaders pour apporter un rendu plus réaliste. C'est particulièrement vrai pour des gros gourmands comme F.E.A.R. ou Need For Speed : Most Wanted qui misent sur des effets de « post processing ». À l'image des titres Xbox 360, console qui utilise une puce très proche de l'architecture du X1900. Vous l'aurez compris, ATI mise sur les portages consoles pour rendre son approche populaire.

Pour évaluer les performances de la X1900 XT, ATI nous a fourni le modèle CrossFire.

...qui manquent à tes rêves Du coup, si l'on voit de bons gros gains par rapport à la « génération » précédente, un constat s'impose : même dans les plus hautes résolutions, on est loin d'utiliser tout le potentiel de la carte. Est-ce à dire qu'elle est inadaptée ? Si l'on en croit la tendance actuelle, non, et les développeurs que nous avons consultés sont assez d'accord. Avec les X1900, ATI choisit une direction audacieuse. L'avenir nous dira s'il a raison.

Nos amis finlandais ont mis un coup de peinture sur les tests de 3D Mark 2005 et rebaptisé la chose. Une version qui va susciter la polémique... Explications dans le prochain numéro !





La X1900 XTX est identique en tout point à la XT. Normal quand on voit le peu d'écart dans les fréquences.



Thecus Y.E.S. box N2100

LA BOÎTE MAGIQUE ?

Le mois dernier, je vous présentais dans le « Quoi de Neuf » les joies des solutions de stockage externe de type SAN et NAS. Car avec l'arrivée de produits adaptés au grand public, on s'aperçoit que c'est quand même bien pratique, ces petites boîtes.

Caféine



Thecus aurait pu se passer de faire de la pub sur la page d'accueil de l'interface Web...

Les répertoires par défaut sont pratiques, encore faut-il régler correctement les droits d'accès pour vos utilisateurs.

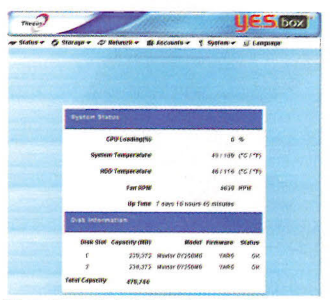
Un parpaing de 16 x 8,5 x 20 cm, deux disques durs (de 250 Go dans la version testée), une prise de courant et voilà, vous avez de quoi mettre en réseau tout le contenu digital de votre vie. Musiques, photos, documents de boulot, vidéos de votre chat, vous pouvez tout partager sur votre réseau local mais aussi sur Internet. Le tout en quelques clics, sans vous prendre la tête à comprendre comment marche un serveur.

Sécurité ou espace ?

La Y.E.S. box, plus connue sur le Net sous le nom de N2100, est en fait un serveur conçu très intelligemment par Thecus. Basée sur un processeur Intel 80219 (technologie XScale), cette machine n'existe pour vous qu'à travers son outil d'administration Web. Une fois les disques durs SATA branchés, il suffit de connecter la boîte sur votre réseau local (deux ports Ethernet Gigabit) et de lancer votre browser sur l'adresse 192.168.1.100. Un menu apparaît et une fois connecté comme administrateur, il est possible de configurer la bête. Premier choix : RAID 0 ou 1 ? Après avoir perdu 400 Go de données (2x200 Go) à cause d'un disque défectueux, je vous recommande chaudement le RAID 1 (copie miroir d'un disque sur l'autre). Certes, ça limite l'espace, mais du coup le N2100 sert également de backup de vos données, les chances de cramer deux disques d'un coup étant quand même minces (sauf pour Faskil). Les services offerts par ce produit sont nombreux : serveur iTunes (votre musique est accessible depuis toutes vos machines), FTP, galerie d'image en ligne, serveur de fichiers HTTP... Pas facile de trouver quelque chose à redire. Plus de place ? Utilisez un des trois ports USB pour connecter un disque externe qui sera également accessible grâce au N2100. Un bouton permet aussi de copier directement le contenu d'un périphérique USB sur la box. En terme de rapidité d'accès, pas trop de craintes à avoir : en mappant un lecteur virtuel de Windows vers un répertoire du N2100 (pour faciliter l'accès aux fichiers), comptez 3 min 30 s pour copier 1,4 Go en RAID 1 (6.7 Mo/s). Pas mal pour du réseau 100 Mbits.

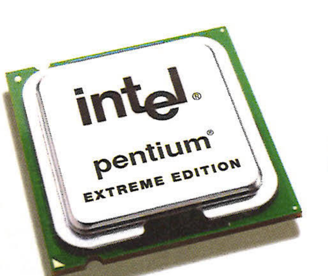
Bureau des réclamations

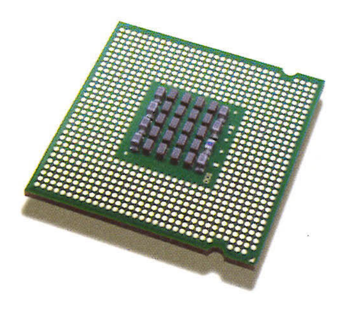
Reste que pas mal de détails sont perfectibles : si vous utilisez un iPod, il est impossible de nourrir votre lecteur préféré depuis le serveur avec iTunes (ce qui est plus la faute d'Apple que de Thecus). L'interface web est largement perfectible, surtout côté gestion des droits d'accès et la galerie photo bien trop lente (et laide, avouons-le) pour être utile. La fabrication est aussi tout juste passable : le design fait assez toc, les LED ne sont pas très lisibles et surtout le N2100 peut se montrer un peu bruyant, mais ça dépendra surtout des disques utilisés. Le ventilateur interne n'est pas trop en cause, c'est déjà ça. Au final, rien de rédhibitoire, surtout si vous avez différentes machines sous plusieurs OS (Mac OS X, Linux, etc.). Ce produit est une solution de partage de données rapide et efficace, avec un aspect backup à ne pas négliger.



L'interface d'administration n'est pas compliquée, juste mal organisée.

FABRICANT : Thecus
SITE WEB : www.thecus.com ou www.morextech.com
PRIX : environ 600 euros TTC (400 euros sans disques)



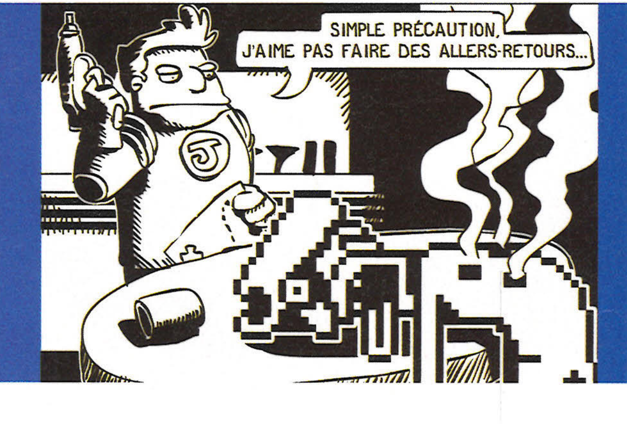


AMD Athlon FX 60 VS Intel Pentium XE 955

DERNIER ROUND?

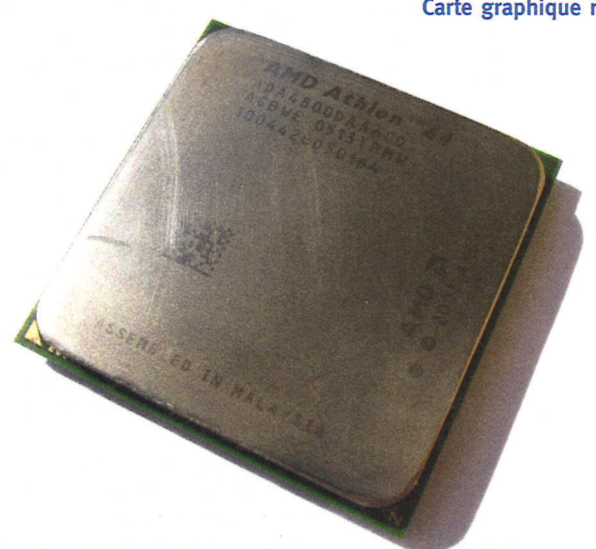
Sortez les mouchoirs, depuis le temps que l'on en parle, c'est probablement la dernière fois que je vous teste du Pentium 4. Pour son hommage funèbre, Intel l'a paré de tous les atouts possibles. Dual core revu, fréquences et cache boostés, il aura même droit à une nouvelle finesse de gravure. Enfin tout ça, c'était avant qu'AMD s'invite avec son Athlon FX...

C_Wiz



Les configurations de test

Carte mère Intel D975XBX (i975X)
Processeur Intel Pentium XE (3.46 GHz)
1 Go de RAM DDR2 667 (2x512 Mo)
Carte mère Asus A8N-SLI Deluxe (nForce 4)
Processeur AMD Athlon FX-60 (2.6 GHz)
1 Go de RAM DDR 400 (2x512 Mo)
Carte graphique nVidia GeForce 7800 GT
Windows XP SP2
DirectX 9.0c
Drivers nVidia 81.98



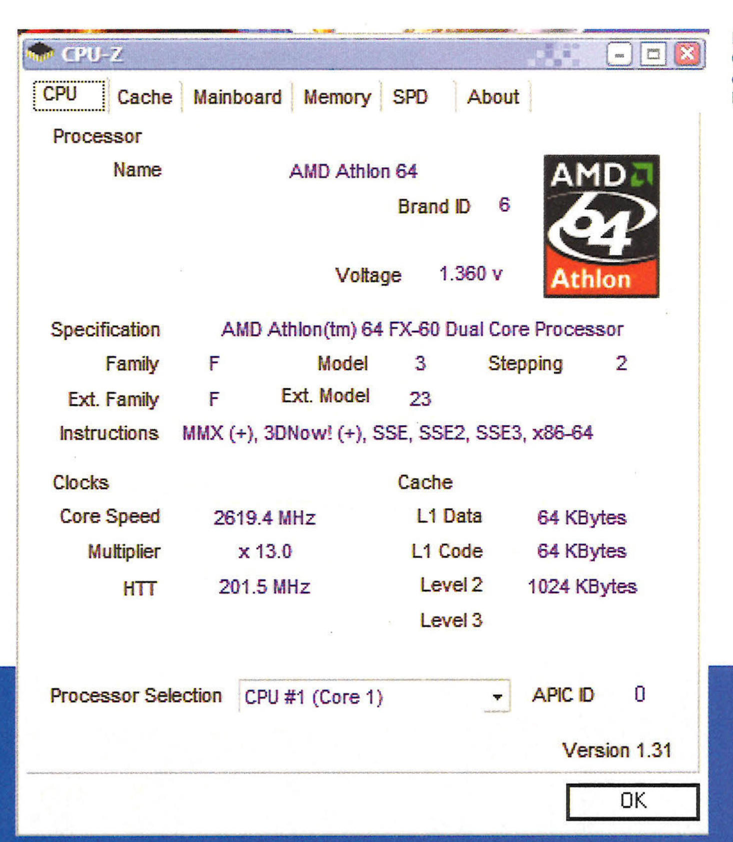
L'Athlon X2 4800+ perd quelques centaines d'euros avec l'arrivée du FX 60. Joie !

Il est vrai qu'il est peut-être un peu tôt pour sonner le glas du Pentium 4. Après tout, il ne sera remplacé que plus tard cette année, aux alentours du mois de juin, avec l'arrivée du «Conroe», cette nouvelle architecture un brin inspirée des processeurs pour portables d'Intel. Non, voyez-vous, j'ai décidé d'avoir de la compassion, d'être là pour accompagner le trublion dans ses derniers instants. D'autant que tout n'a pas été noir dans l'histoire de celui qu'on appelle déjà le grand quatre.

Certes ses débuts ont été délicats. Retour en 2000, Intel n'est pas content, il vient de se faire humilier par son petit copain AMD dans la course aux fréquences. La stratégie du Pentium 4 était née : puisque les acheteurs ne se préoccupent que des mégahertz, alors on va leur en donner. C'est la philosophie du P4 : atteindre le plus rapidement possible des cadences stratosphériques, quitte à être moins efficace. Le marketing fera le reste. Comme si cela ne suffisait pas, ce grand génie de Louis Burns avait décidé de coupler une nouvelle mémoire, chère et difficile à mettre en œuvre : la Rambus. Reste qu'après quelques longs mois d'acceptation, le P4 a commencé à faire ses preuves face aux Athlon XP avec une propension au multimédia.

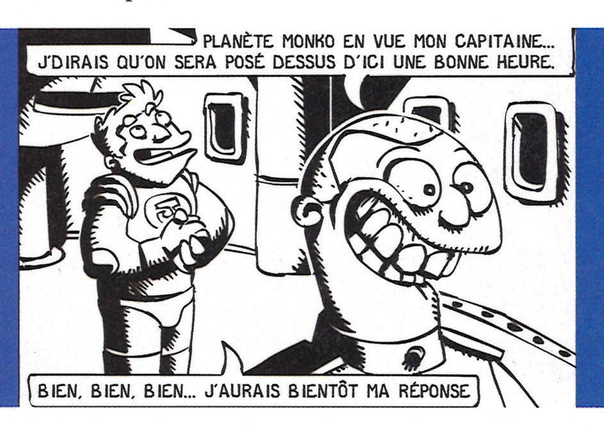
Le temps béni de la rengaine

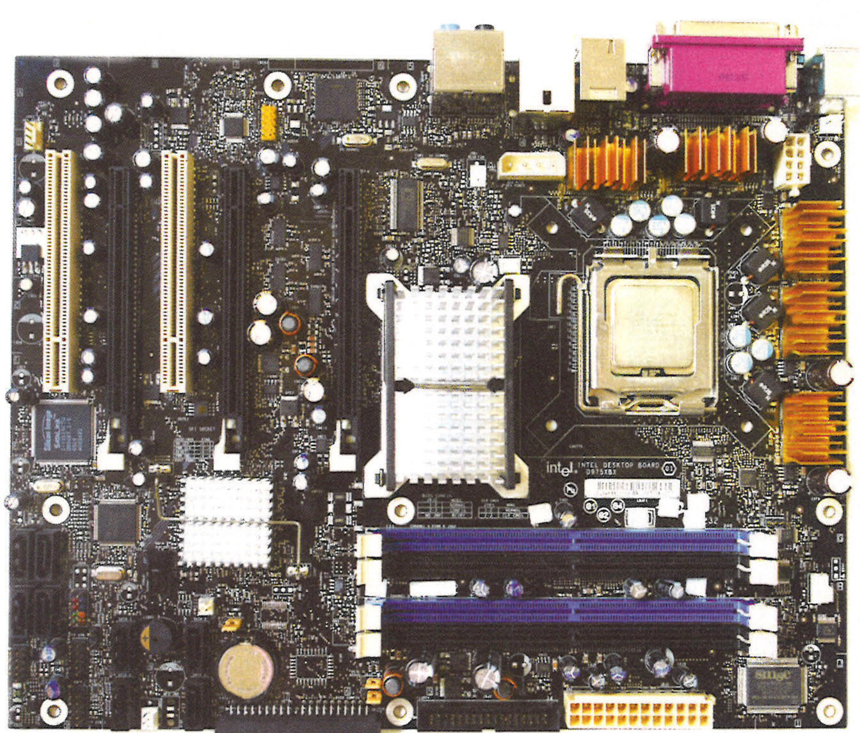
C'était les grands débuts de la mémoire DDR et de la gravure en 0.13 micron, celle qui marchait tellement bien. Les premiers émois autour de 3 GHz, tant de bons



Le FX 60 vu par CPU-Z. Comme tous les Athlon gravés en 0.09 micron, il supporte la technologie SSE3 d'Intel.

moments sur lesquels il ne faut clairement pas cracher. Certes c'est aussi l'instant qu'avait choisi AMD pour lancer son Athlon 64. De la concurrence, enfin. La belle époque, jusqu'à ce qu'Intel se jette dans la miniaturisation : 0.09 micron, une taille qui leur restera en travers de la gorge. Des retards, des difficultés de production et de la surchauffe. Même s'ils nient, ce procédé de gravure a posé un bon paquet de problèmes. Du coup on s'est éloigné, reporté vers les Athlon plus aptes à faire tourner les jeux. Une séparation emprunte de peu de tristesse. C'est que l'on oublie vite, malaise des temps modernes. Les chipsets se sont enchaînés, les cores multipliés, rien n'y a fait, le quatre n'avait plus la côte. Il changera même de nom, le P4 se fait PD, on l'appellera encore PEE ou PXE selon les époques. C'était trop tard.

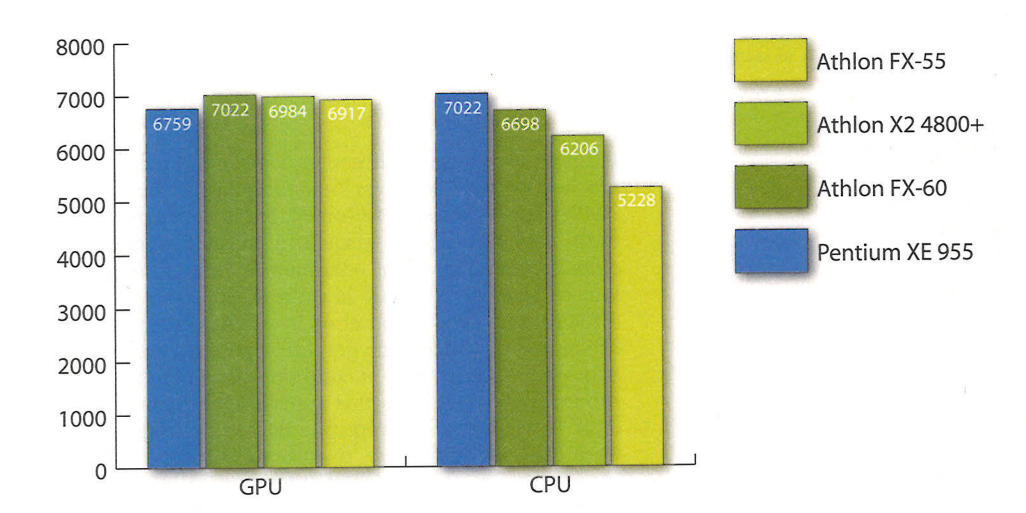




La carte mère fournie par Intel est singulière à plus d'un titre avec ses trois connecteurs PCI Express 16x. De quoi gérer jusqu'à 9 écrans, ouch !

À quoi bon ?

Oui, à quoi bon lancer un nouveau processeur, et qui plus est un nouveau chipset ? À croire que c'est maladif : i915, i925, i945, i955... Voici venu le temps, non-pas des rires et des chants, mais de l'i975. Une énième déclinaison qui apporte quelques petites nouveautés. En fait, c'est plutôt plat comme vous allez le voir.
Il n'y a que lorsque l'on regarde la carte mère de près que l'on commence à se poser des questions. Trois connecteurs PCI Express 16x ? En effet, l'i975 intègre de quoi gérer au choix un port « 16x » ou deux « 8x ». Le dernier est en fait piloté par le southbridge ICH7. Malgré les apparences c'est un connecteur « 4x », il peut servir cependant à placer une carte graphique supplémentaire. Au cas où vous souhaiteriez piloter beaucoup trop d'écrans. On passera sur cette bizarrerie pour parler de la compatibilité avec les technologies multicartes 3D. J'attendais beaucoup de ce chipset qui nous aurait permis de comparer sur une même plateforme les performances des doubles cartes nVidia et ATI. Un rêve de plus brisé, nVidia ayant décidé de garder l'exclusivité du SLI pour son propre chipset, le nForce 4 Intel Edition. Dommage, mais pas très surprenant. ATI joue par contre le jeu, sur le papier tout du moins, puisque l'i975 est officiellement compatible avec Crossfire. Tout cela reste bien théorique : les pilotes actuels en provenance du Canada ne permettant pas la chose. On vérifiera donc ce point ultérieurement. Enfin, à moins qu'ils nous proposent un nouveau chipset entre-temps. Ne rigolez



3D Mark 2005 - Score CPU et GPU



Derrière la plaque de métal, les deux cores sont bel et bien séparés. Si si, faites moi confiance !

La gamme dual core d'AMD

Processeur	Fréquence	Cache L2	Prix (environ)
Athlon FX 60	2.6 GHz	1024 Ko	1000 €
Athlon 64 X2 4800+	2.4 GHz	1024 Ko	800 €
Athlon 64 X2 4600+	2.4 GHz	512 Ko	650 €
Athlon 64 X2 4400+	2.2 GHz	1024 Ko	50 €
Athlon 64 X2 4200+	2.2 GHz	512 Ko	400 €
Athlon 64 X2 3800+	2.0 GHz	512 Ko	300 €

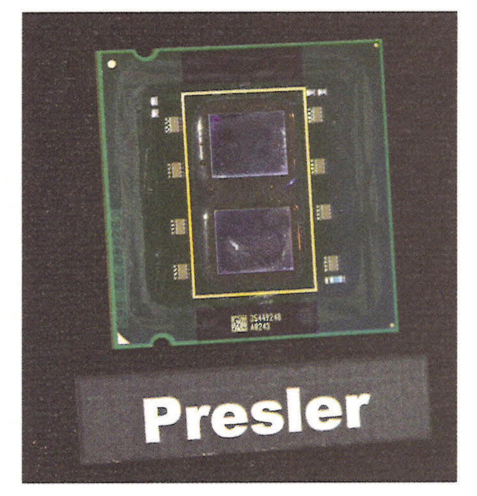
La gamme dual core d'Intel

Processeur	Fréquence	FSB	Prix (environ)
Pentium XE 955	3.46 GHz	1066 MHz	1000 €
Pentium D 950	3.4 GHz	800 MHz	650 €
Pentium D 940	3.2 GHz	800 MHz	450 €
Pentium D 930	3.0 GHz	800 MHz	320 €
Pentium D 920	2.8 GHz	800 MHz	250 €



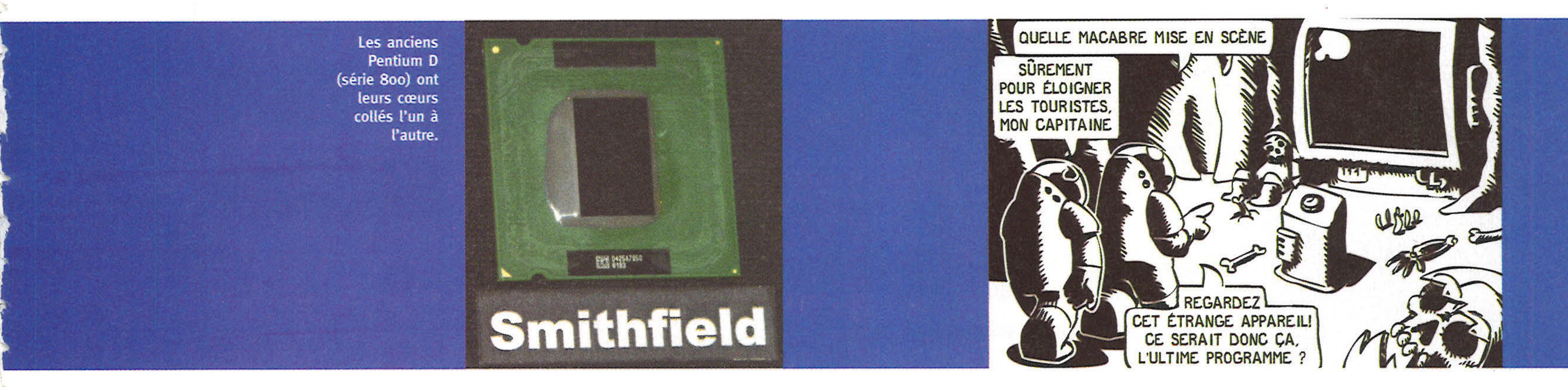
pas, ils en sont capables. Pour le reste, c'est le néant, l'ICH7R est le même que celui qui accompagnait les i955. Surprenant...

PXE955 La nouvelle itération du Pentium D se nomme Pentium Extreme Edition 955 (à ne pas confondre avec l'i955, vous suivez toujours ?), PXE 955 pour les intimes. Je vous avais longuement entretenu du design des premiers dual core d'Intel. J'avais été assez méchant envers son aspect techniquement peu léché. En effet, l'Américain s'est contenté de coller deux P4 et de prier pour que cela marche. Pas de partage de cache ou d'interconnexion entre les cores. S'ils doivent communiquer, ils doivent repasser par le chipset, empiétant grandement sur la bande passante. Et s'il faut «déplacer» les programmes d'un core à l'autre ? C'est juste le drame. Explication : voyez-vous, le noyau de Windows est un brin capricieux. Quand cela le chante, il décide de «bouger» les applications de processeur (dans le cas qui nous intéresse, d'un cœur à l'autre) pour «optimiser» la répartition de la charge. Si c'est une fois par minute, cela ne change pas grand-chose. Lorsque c'est plusieurs fois par seconde, on commence à perdre fortement en efficacité. Au point que Microsoft a dû venir en aide à Intel en proposant un «correctif» pour réduire la fréquence de ces déplacements.

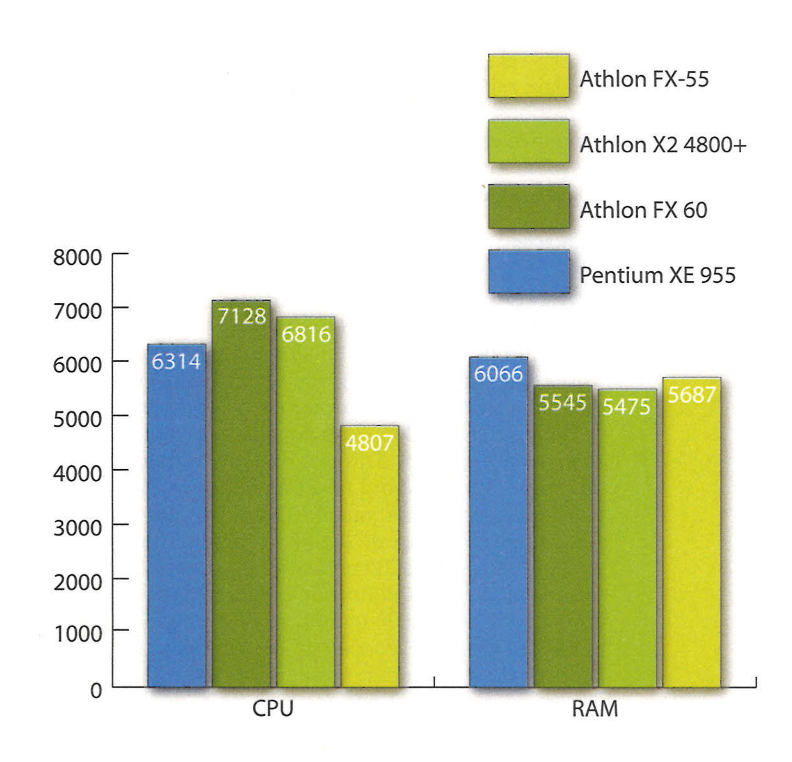


Lorsque l'on enlève la plaque du Pentium Extreme Edition, on retrouve deux Pentium 4 à l'ancienne...

Alors, quid du petit nouveau ? Intel a légèrement modifié son approche du multi-core, mais cela ne changera pas grand-chose pour vous. Jusqu'ici, Intel découpait les cores deux par deux pour faire un processeur dual core. Logique, me direz-vous. La principale nouveauté du Presler est que désormais, Intel utilise deux cœurs classiques qu'il place l'un à côté de l'autre. Techniquement rien n'évolue du point de vue des performances. C'est surtout une astuce qui leur permet de produire plus facilement des processeurs qui montent en fréquence. Rappelez-vous de leur principe de fabrication, ils sont créés sur de grandes galettes rondes que l'on «découpe» pour obtenir de petits rectangles de silicium. En choisissant de les découper deux par deux, il faut avoir la chance de trouver des voisins capables de monter haut en fréquence. En retirant cette contrainte, Intel peut faire ses paires beaucoup plus facilement et donc produire plus de processeurs à même de s'envoler. Oui, c'est presque une astuce comptable, rien de passionnant pour nous. On devra attendre le Conroe pour dénicher une avancée technique valable. Est-ce vraiment tout ce qu'il y a de nouveau ? Non, l'intérêt principal de ce Pentium vient de son utilisation d'une nouvelle finesse de gravure, le 0.065 micron. Et coup de bol pour Intel, elle n'a pas hérité des soucis du 0.09. Chaleur diminuée, dissipation maîtrisée, que de progrès. Le cache augmente également puisque l'on passe à deux mégaoctets par core. Cumulé avec de la DDR2 cadencé à 667 MHz, les résultats sont plutôt bons. Certes on est loin derrière un Athlon dans les jeux, mais l'écart se réduit. Reste qu'AMD dispose d'une arme secrète : un Athlon FX qui prend lui aussi le chemin du dual core.



Les anciens Pentium D (série 800) ont leurs cœurs collés l'un à l'autre.



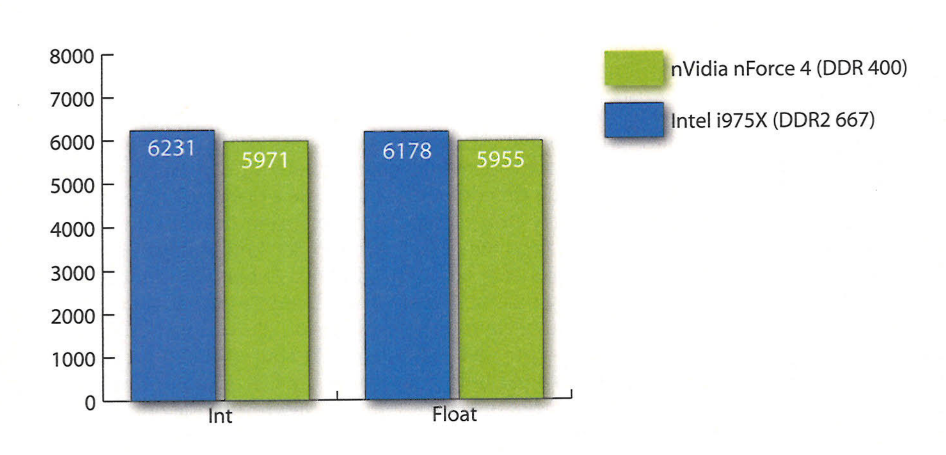
PC Mark 2004 : Score CPU et mémoire



Un peu d'FX, beaucoup d'effet

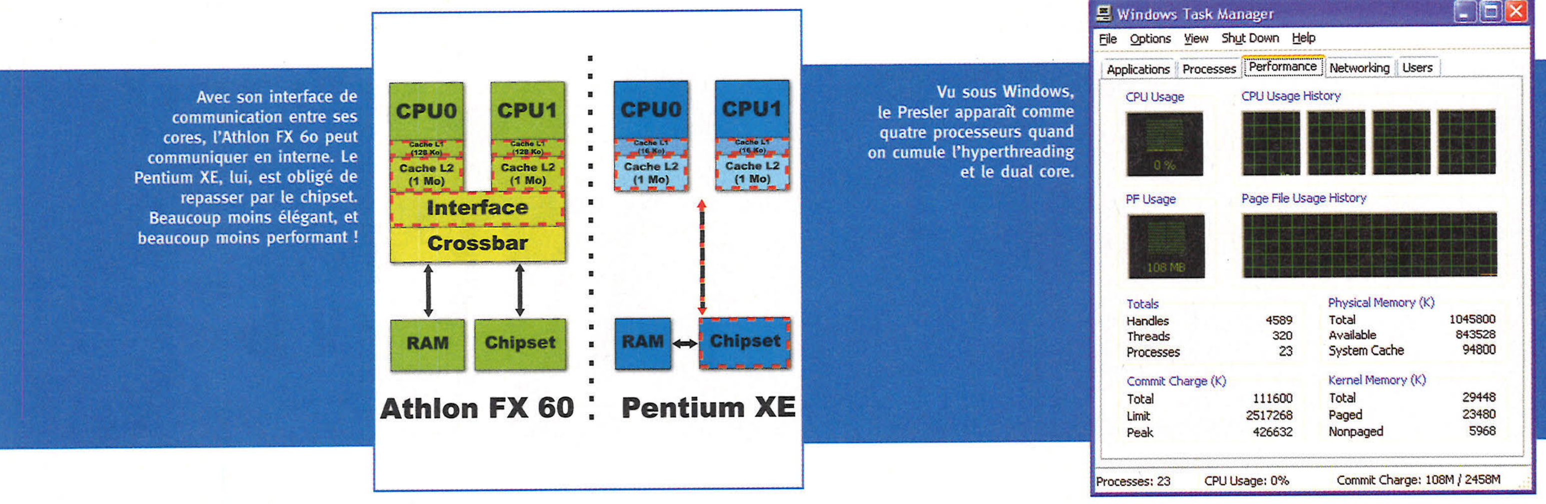
Si pour nVidia le FX est synonyme de peine, de douleurs et de torpeur, pour AMD cela évoque le haut de gamme. Seulement voilà, depuis le lancement de leurs dual core, les Athlon X2, la situation devenait complexe. Le FX 57, leur dernier représentant restait un simple cœur. Vous me direz qu'à côté des dizaines de nomenclatures d'Intel, ce n'est pas grand-chose. Sauf qu'ils sont consciencieux chez AMD, alors ils ont décidé de rattraper le coup avec le FX 60. Suspense, comment se positionne-t-il par rapport au reste de la gamme X2 ? Rassurez-vous, je vous ai concocté un petit tableau pour que vous vous y retrouviez. Pour ceux qui ne peuvent pas attendre, sachez qu'il est cadencé à 2.6 GHz et dispose pour chacun de ses cores d'un méga de cache. Si l'on suivait la nomenclature des X2, on pourrait dire que c'est un 5200+. Oui, finalement l'appeler FX 60 était clairement une bonne idée.

Le gros avantage du FX par rapport à l'offre d'Intel tient en un point : la manière dont ses deux cores sont interconnectés. Ils sont reliés l'un à l'autre au niveau du contrôleur mémoire ce qui permet d'échanger très rapidement des données. C'est très pratique pour gérer la cohérence des caches et toutes ces autres subtilités qui font fantasmer les programmeurs avides de multithreading. Le fait est malheureusement qu'ils ne sont pas nombreux. Souvenez-vous du test de l'Athlon X2, malgré ses qualités, le confort qu'il apporte au jour le jour sous Windows et sa puissance brute pour des tâches comme l'encodage, il reste assez inefficace dans



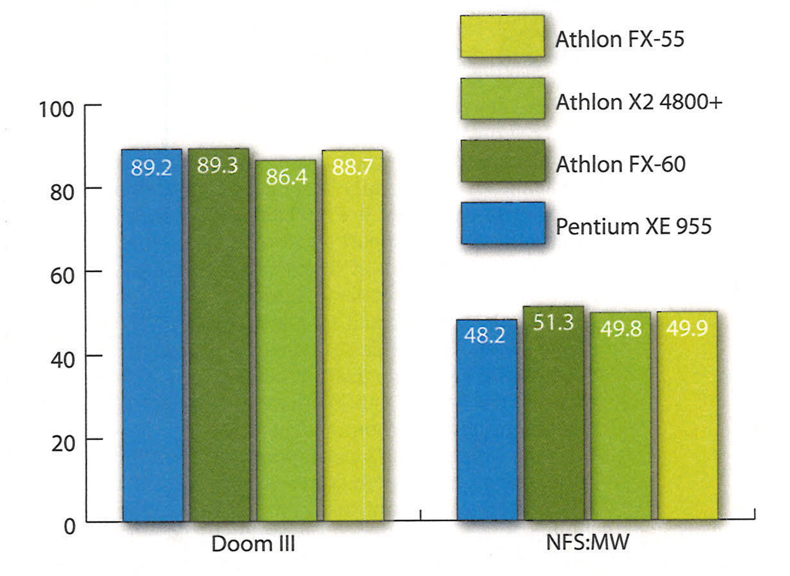
SiSoft Sandra 2005 - Test de bande passante mémoire

les jeux. À qui la faute ? Aux titres actuels, bien entendu, qui ne savent pas en tirer parti. Créer un logiciel capable d'utiliser plusieurs processeurs en simultanée est loin d'être évident. Pire, il n'est pas très facile d'adapter tout cela à un jeu dont le fonctionnement est assez monolithique. Il faut que les développeurs innovent, et soyons clairs, pour l'instant ils ont un peu de mal. C'est assez dommage, mais rassurez-vous, la cause n'est pas désespérée. Depuis quelques mois, de petites avancées ont été effectuées. Tout d'abord au niveau des pilotes graphiques, ils sont désormais capables de répartir leurs traitements sur deux cœurs. nVidia a été le premier à proposer la chose, c'est d'ailleurs pour cela que nous avons effectué les tests avec une GeForce 7800 GT. N'attendez cependant pas de miracles : même si les drivers peuvent être gourmands, cela ne joue au mieux que sur quelques pourcents dans les cas où c'est le processeur qui limite.



Avec son interface de communication entre ses cores, l'Athlon FX 60 peut communiquer en interne. Le Pentium XE, lui, est obligé de repasser par le chipset. Beaucoup moins élégant, et beaucoup moins performant !

Vu sous Windows, le Presler apparaît comme quatre processeurs quand on cumule l'hyperthreading et le dual core.



Jeux en 1600 par 1200

En clair, cela n'arrive que dans de très basses résolutions, ou avec de très vieux jeux. Reste que l'initiative est louable. ATI nous avait promis également des pilotes capables de se dédoubler. À l'heure actuelle, cela n'est toujours pas le cas.

Toujours pas prêt

En ce qui concerne la physique, une autre tâche gourmande et à la mode dans nos jeux, plusieurs bibliothèques sont disponibles et elles prennent petit à petit le chemin du multi-core. La situation est assez paradoxale puisque si l'arrivée de processeurs plus puissants permet sur le papier de gérer toujours plus de détails, les développeurs doivent aussi composer avec le parc existant. Difficile du jour au lendemain de proposer un titre qui nécessiterait un Athlon X2 pour être pleinement jouable. Car si l'on peut créer de multiples niveaux de détails graphiques pour s'adapter aux cartes 3D présentes dans les PC, c'est beaucoup plus délicat de confectionner une intelligence artificielle qui augmenterait selon la puissance de votre processeur. Un véritable casse-tête. Du coup, si votre activité principale reste le jeu, il n'est probablement pas encore crucial de faire le grand saut. Pour les autres, ces processeurs hors normes et hors de prix (comptez plus de 1000 euros la pièce) sont de magnifiques joujoux. Ils ne sont juste pas indispensables pour jouer.

top HARD

Pas de poésie ce mois-ci, on fait dans le concret. On profite de ce qu'il fait froid dehors pour se payer du matos qui réchauffe. Cartes 3D, processeurs et même disques durs, il n'y a pas besoin d'aller très loin pour se créer un radiateur d'appoint.

C_WIZ

Le processeur

Pendant que les nouveaux processeurs double cœur essayent de trouver leur place dans les étals (derrière une vitrine blindée avec une serrure trois points vu leur prix...), les petits processeurs chantent la sérénade pour vous attirer. Enfin c'est surtout votre portefeuille qu'ils visent. Et si l'on met de côté le monde des portables, pour l'instant c'est toujours AMD qui domine dans le cœur des joueurs. À juste titre, même si la domination risque de ne plus durer très longtemps. Intel est conscient que son petit bébé, le Conroe, va faire des merveilles lors de son arrivée cet été. Enfin, de là à changer de logo...

Config 1 : AMD Athlon 64 3200+ (2,2 GHz / Socket 939), 150 euros TTC environ.
Config 2 : AMD Athlon 64 3500+ (2,2 GHz / Socket 939), 200 euros TTC environ, ou Intel P4 630 (3,0 GHz / Socket 775), 190 euros TTC environ.
Config 3 : AMD Athlon 64 3800+ (2,4 GHz / socket 939), 300 euros TTC environ, ou Intel P4 640 GHz (3,2 GHz / Socket 775), 220 euros TTC environ.

Le moniteur

Vous commencez à voir flou ? Vous songez fortement à changer de lunettes ? Avez-vous pensé à regarder l'état de votre écran. Faites-vous une raison, il vieillit. Le poids des années se traduit par une perte de ses réglages. Les électrons divergent, particulièrement dans les fortes résolutions. Alors plutôt que de le diminuer ou d'abaisser le taux de rafraîchissement (c'est très mauvais pour vos yeux), pensez à investir. Non, pas dans des valeurs monétaires, dans du concret. Un bon écran LCD reposera vos mirettes, réduira votre fatigue au jour le jour et vous redonnera bonne mine. Vous deviendrez même sociable avec votre entourage. Alors, courez chez votre revendeur, et plus vite que ça !

Config 1 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 93SB, environ 260 euros TTC.
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 350 euros TTC ou 17 pouces LCD Viewsonic VP171b (version 8 ms), environ 330 euros TTC.
Config 3 : 19 pouces LCD Viewsonic VP930b (version 4ms/3ms), environ 480 euros TTC, ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 600 euros TTC.

La carte mère

En attendant l'arrivée remarquée de la petite carte mère CrossFire d'Asus, on restera sur les nForce 4, SLI ou non. Ceux qui ne veulent pas trop investir peuvent d'ailleurs se tourner vers une A8N-E qui garde l'essence du chipset sans les frous-frous. Comptez 90 euros environ. Il reste bien sur l'option du chipset ULi, récemment racheté par nVidia avec la 939 Dual d'ASRock. C'est moins affriolant qu'un chipset de marque, mais cela marche tout aussi bien. Avec la possibilité de faire fonctionner au choix une carte vidéo AGP ou PCI Express. Et même les deux en simultanée si vous avez décidé de faire du quadri écran. Le bureau à rallonges n'est cependant pas fourni...

Config 1 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra / Socket 939), environ 130 euros TTC.
Config 2 : MSI K8N Neo4 Platinum (nForce 4 Ultra / Socket 939), environ 130 euros TTC ou Asus P5GD1 (Intel i915P / Socket 775), environ 110 euros TTC.
Config 3 : Asus P5GD1 (Intel i915P / Socket 775), environ 110 euros TTC, ou ASUS A8N-SLI Premium (nForce 4 SLI / Socket 939), environ 180 euros TTC.

La carte son

Elles sont belles, elles sont fraîches mes cartes son. Pêchées du matin, regardez comme elles frétillent. Elles n'attendent plus que vous et comme je suis sympa, je vous fais un bon prix. Quoi ? Vous préférez les chipsets intégrés aux cartes mère ? Mais ma bonne dame, c'est pire que du poisson congelé ces choses, et ça va vous donner des diarrhées. J'en fais un peu trop ? C'est que ce n'est pas facile de vous motiver à acheter une carte son...

Config 1 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 2 : SoundBlaster Audigy 2, environ 40 euros TTC.
Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 90 euros TTC / SoundBlaster X-Fi XtremeMusic, environ 140 euros TTC.

Le mini-PC

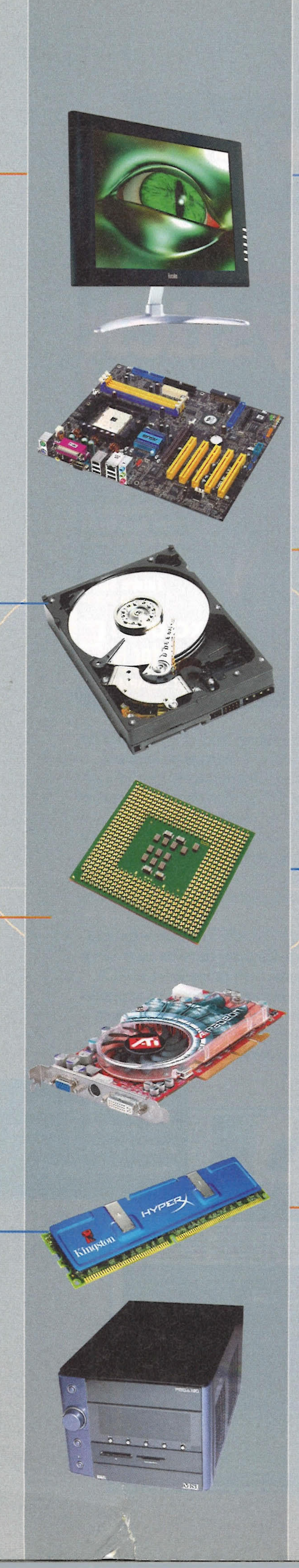
Certains se sont moqués de mes talents de poète le mois dernier où j'avais composé une ode au DVD. C'est votre droit, mais dites-vous bien que j'ai les noms. Et les adresses. Alors à votre place je me méfierais. Si vous croisez quelqu'un dans la rue avec une rotohache à la main un bon conseil : changez de trottoir !

- MSI Mega 180 (Nforce 2 GTs / Socket A, WiFi 802.11b, Tuner, Lecteur CD/MP3) : environ 310 euros TTC.
- Biostar iDEQ 200A (ATI Radeon 9100 / Socket 478) : environ 220 euros TTC.
- Soltek EQ3901 (nVidia nForce 3 250 / Socket 939) : environ 320 euros TTC.

Le lecteur/graveur de DVD

Pendant que certains pensent que le HD-DVD et le Blu-Ray vont rayer les DVD de la surface de la planète, j'essaie tant bien que mal de vous faire acheter des lecteurs de DVD. Car oui, malgré de nets progrès, il y en a encore qui persistent à acheter des lecteurs de CD. Par esprit de contradiction sûrement. Vous rigolerez moins quand il faudra installer Windows Vista, enfin tout cela est un autre débat...

Config 1 : Lecteur de DVD IDE 16X / 48X, environ 25 euros TTC.
Configs 2, 3 : Graveur de DVD+/-RW IDE 16X double couche Nec ND-3550, environ 40 euros TTC.



Le disque dur

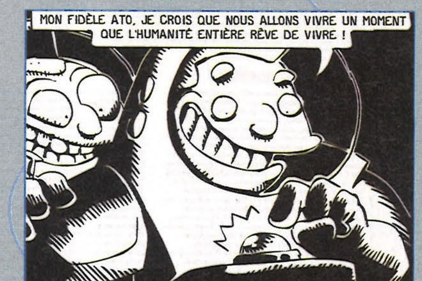
Ça y est, les Raptors sont de retour, ces fameux disques qui tournent plus vite que la lumière dans un bol. Enfin presque, 10000 tours par minute, ce n'est déjà pas si mal. On gagne énormément en temps d'accès et l'on dispose enfin d'une capacité intéressante : 150 Go. C'est tout de même beaucoup plus dans l'air du temps. Reste que les prix sont élevés, alors les gens normaux se rabattront sur des modèles rapides comme les 7K250 d'Hitachi, ou les modèles de Seagate. Ils sont un poil moins véloces, mais ils ont un avantage indéniable : ils ne font pas de bruit. C'est un peu comme les cartes 3D, il faut choisir entre confort et performances...

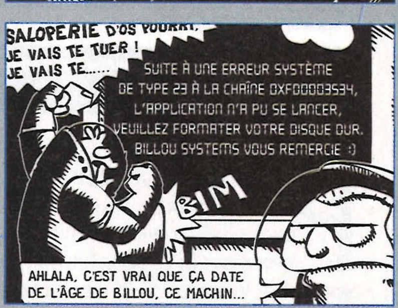
Config 1 : 160 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 70 euros TTC.
Config 2 : 200 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 8 Mo), environ 90 euros TTC.
Config 3 : 250 Go (7200 trs/min, Serial ATA, cache 16 Mo), environ 110 euros TTC.

La RAM

Si vous n'arrivez pas à dormir, un bon conseil, regardez les courbes de variations du prix de la Ram. C'est plat, c'est ennuyeux, et ça ne bouge pas d'un poil. Tant mieux me direz-vous, la Ram est abordable et c'est une bonne chose. J'en profite donc pour faire quelque chose d'osé : passer la config de luxe à 2 Go. Certes c'est un peu beaucoup, peu de jeux réclament tant de mémoire, mais si vous utilisez Windows de manière intensive, vous verrez clairement la différence. Et pour les marques, on ne change pas une équipe qui gagne, Corsair Value et Kingston Value. Pas la peine d'aller voir plus haut.

Configs 1, 2 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 512 Mo), environ 100 euros TTC.
Config 3 : 2 Go de DDR-SDRAM PC3200 (2 x 1 Go), environ 200 euros TTC.





La carte vidéo

Pas beaucoup de changements dans les cartes 3D. Certes, tout le monde continue de se battre dans le très haut de gamme, mais en ce qui concerne les matériels abordables par le commun des mortels (ce que j'appelle les pas trop mauvaises affaires), la stabilité est de mise. Toujours la mention spéciale à la GTO2 de Sapphire, cette carte qui se transforme rapidement en X850 XT. Un bon point pour les budgets serrés.

Config 1 : GeForce 6600 128 Mo (PCI Express), environ 120 euros TTC.
Config 2 : ATI Radeon X800 GT 256 Mo (PCI Express), environ 160 euros TTC, nVidia GeForce 6600 GT (PCI Express) 128 Mo, environ 140 euros TTC.
Config 3 : ATI Radeon X800 GTO 256 Mo (PCI Express), environ 200 euros, nVidia GeForce 6800 GT (PCI Express) 256 Mo, environ 300 euros TTC.

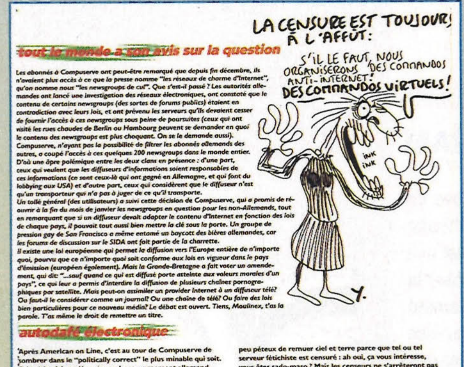
Le routeur WiFi

Un routeur, sur le papier, ce n'est que du bonheur. La possibilité de partager une connexion Internet entre ses multiples machines, créer un réseau local et même jouer à la PSP ou à la DS en réseau. De la joie, de l'allégresse. Sauf qu'en pratique c'est surtout un paquet de maux de tête, des NATs qui débloquent, du routage de port qui part en vrille et des reboots intempestifs. Je sais, c'est un tableau noir, mais je préfère vous préparer. Vous risquez de souffrir pour configurer l'engin. Mais rassurez-vous, après les larmes, vous trouverez peut-être le bonheur.

- Linksys WRT54G (routeur Cable/ADSL, WiFi 802.11g) : environ 70 euros.
- Linksys WAG54G (modem routeur ADSL, WiFi 802.11g) : environ 80 euros.

ET POKE ET PEEK

Un album de 2Pac, Joy n°68 sur les genoux et *pouf* magie, j'ai 10 ans de moins. De quoi oublier les tracas du quotidien et savourer une douce nostalgie. Depuis que les études de marché m'ont appris que la majorité des joueurs PC a entre 25 et 35 ans, je me dis que vous me comprenez d'autant mieux. Et au pire on fait marrer les petits jeunes. C'est déjà bien.



tout le monde a son avis sur la question

Les abonnés à Compuserve ont peut-être remarqué que depuis fin décembre, ils n'avaient plus accès à ce que la presse nomme "les réseaux de charme d'Internet", qu'on nomme nous "les newsgroups de cul". Que s'est-il passé ? Les autorités allemandes ont lancé une investigation des réseaux électroniques, ont constaté que le contenu de certains newsgroups (des sortes de forums publics) étaient en contradiction avec leurs lois, et ont prévenu les serveurs qu'ils devaient cesser de fournir l'accès à ces newsgroups sous peine de poursuites (ceux qui ont visité les rues chaudes de Berlin ou Hambourg peuvent se demander en quoi le contenu des newsgroups est plus choquant. On se le demande aussi).
Compuserve, n'ayant pas la possibilité de filtrer les abonnés allemands des autres, a coupé l'accès à ces quelques 200 newsgroups dans le monde entier. D'où une âpre polémique entre les deux clans en présence : d'une part, ceux qui veulent que les diffuseurs d'informations soient responsables de ces informations (ce sont ceux-là qui ont gagné en Allemagne, et qui font du lobbying aux USA) et d'autre part, ceux qui considèrent que le diffuseur n'est qu'un transporteur qui n'a pas à juger de ce qu'il transporte.
Un tollé général (des utilisateurs) a suivi cette décision de Compuserve, qui a promis de réouvrir à la fin du mois de janvier les newsgroups en question pour les non-Allemands, tout en remarquant que si un diffuseur devait adapter le contenu d'Internet en fonction des lois de chaque pays, il pouvait tout aussi bien mettre la clé sous la porte. Un groupe de pression gay de San Francisco a même entamé un boycott des bières allemandes, car les forums de discussion sur le SIDA ont fait partie de la charrette.
Il existe une loi européenne qui permet la diffusion vers l'Europe entière de n'importe quoi, pourvu que ce n'importe quoi soit conforme aux lois en vigueur dans le pays d'émission (européen également). Mais la Grande-Bretagne a fait voter un amendement, qui dit: "...sauf quand ce qui est diffusé porte atteinte aux valeurs morales d'un pays", ce qui leur a permis d'interdire la diffusion de plusieurs chaînes pornographiques par satellite. Mais peut-on assimiler un provider Internet à un diffuseur télé? Ou faut-il le considérer comme un journal? Ou une chaîne de télé? Ou faire des lois bien particulières pour ce nouveau média? Le débat est ouvert. Tiens, Moulinex, t'as la parole. T'as même le droit de remettre un titre.

autodafé électronique

Après American on Line, c'est au tour de Compuserve de sombrer dans le "politically correct" le plus minable qui soit. Suite à la plainte déposée par le gouvernement allemand, Compuserve a en effet purement et simplement bloqué l'accès à 200 Newsgroups à caractère pornographique et érotique. Jusqu'à présent, Compuserve ne proposait pas ces Newsgroups dans les choix de connection, mais les utilisateurs connaissant les adresses pouvaient du moins s'y connecter. Dorénavant, c'est impossible. Le problème, c'est que Compuserve étant centralisé, il est difficile de censurer ces Newsgroups pour l'Allemagne sans couper le reste du monde. Il serait temps qu'on réalise qu'Internet est un simple média qui, en tant que tel, n'est pas responsable de ce qu'il sert à véhiculer. Ou alors interdisons la parole, puisqu'elle transmet des idées pouvant déranger certaines catégories de personnes et interdisons l'imprimerie pour les mêmes raisons. C'est vrai ça, avec un bon bouquin de chimie, on peut apprendre à fabriquer des explosifs. Interdisons la chimie aussi. Interdisons le savoir, la culture. Interdisons tout ce qui dépasse, tout ce qui différencie l'homme de l'animal, interdisons tout ce qui n'est pas respirer, manger, dormir (seul) et faire caca. Et encore ! Un groupe de pression se plaint des odeurs. Interdisons les nez ! Une fois de plus, les censeurs s'en prennent à la partie émergente de l'iceberg : le cul. C'est facile, on se sent un peu péteux de remuer ciel et terre parce que tel ou tel serveur fétichiste est censuré : ah oui, ça vous intéresse, vous êtes sado-maso ? Mais les censeurs ne s'arrêteront pas en si bon chemin, et ils s'attaqueront au reste. Puisque ça marche, ils vont multiplier les pressions dans le monde entier. Les intégristes de tous pays se plaindront de ce que l'on fasse l'apologie d'un faux dieu : aussi tous les Newsgroups traitant de la religion seront-ils éliminés ; les lobbies de gros éleveurs voudront qu'on ne parle plus des végétariens et réciproquement. Bref, avec la logique "jusqu'auboutiste" des censeurs, il faudrait tout interdire puisqu'il existera toujours un groupe de râleurs pour se plaindre de tout et n'importe quoi. Heureusement, il semblerait que Compuserve étudie en ce moment même une solution permettant de rétablir l'accès aux serveurs en question dans d'autres pays. Bonne nouvelle, me direz-vous ? Moui, ce logiciel servira surtout à filtrer l'information présente sur le réseau au gré du bon vouloir du gouvernement de chaque pays. S'il n'est plus universel, ce serveur perd grandement en intérêt. Puisqu'on parle de groupes de pression, espérons qu'il s'en formera un pour exiger un rabais sur le prix d'abonnement, car il n'y a aucune raison de payer le prix fort pour un service incomplet.

M.D. & C. «M.» B.

Bien avant la Chine, l'Allemagne avait commencé la censure du Net.

Pour rebondir sur le test phare du mois dernier, parlons un peu du reportage exclusif du mois : un entretien avec monsieur Bill Roper himself, auréolé du succès de Warcraft II. Et il annonce quoi Bill ? Plusieurs titres : Shattered Nations, Diablo et Pax Imperia 2. Jeu du mois : trouver le seul produit parmi les trois annoncés qui fera perdre le sommeil à des millions de fans... Pas trop difficile. Pour tout dire, Bob Fitch qui codait Shattered Nations ira sauver des eaux l'IA de Warcraft II et enchaînera directement sur un certain Starcraft. Shattered Nations qui finira au fond d'un tiroir sans jamais voir le jour...

THE ELDER BUGS

Tiens, soyons fous, je vais continuer de lire le mag à l'envers (le reportage sur Blizzard était dans les dernières pages). Boom, page 130, le RPG qui mettra les nerfs des amateurs à rude épreuve : Daggerfall, la suite de Arena : The Elder Scrolls. Difficile, long, ce titre est surtout mondialement connu comme une des pires tortures des joueurs des années 90. Gavé de bugs en tout genre, il faudra attendre environ 10423 patches pour avoir un produit stable. Mais tout le monde a serré les dents et continué à jouer tellement Daggerfall était captivant. Croisons les doigts pour que Oblivion soit juste prenant. Les plans torture, ça lasse. Je vous épargne un tas de jeux qui ne laisseront pas vraiment de traces dans notre mémoire collective de joueurs pour m'arrêter sur le test de



Le Flame a fait découvrir à monsieur tout le monde les dangers de la manipulation d'images.



1996 souffrira toujours de «jeux» en images digitalisées. Encore un peu de patience, ça va bientôt s'arrêter.

Terminator Future Shock. Avec sa note de 90%, il s'impose comme un des meilleurs FPS du moment. Pas mal pour une licence de film. Page 74, un produit avec vidéo digitalisée à outrance fait le beau avec 90% au compteur : Gabriel Knight II The Beast Within fut un des derniers jeux d'aventure Sierra avec des vrais morceaux d'histoire dedans.

UN VER ET ÇA REPART

Non, il n'y a pas de faute dans mon intertitre. Page 72 se trouve le dernier bon jeu de David Perry : Earth Worm Jim. 90% d'intérêt, mérités. Depuis, David attend la retraite en nous refilant des jeux Matrix qui



massacrent nos rétines. Mais l'événement de ce début 96, c'est que les fans de jeux ont claqué toutes leurs économies pour changer de PC, histoire d'avoir une chance de passer les 10 images / seconde dans Wing Commander IV. Un test de 8 pages, une note de 92% et des screenshots incroyables ont été la cause de nombreux repas à base de pain et eau, voire pâtes sans beurre les jours de fêtes.

Quant à la page 12, elle fait sourire (jaune) à plus d'un titre. Ce pavé de texte qui s'élève contre la censure que Compuserve et AOL pratiquent sur certains newsgroups rappelle qu'Internet doit se battre depuis ses débuts pour rester un espace « libre ». Et dix ans après, c'est toujours loin d'être gagné.



Un vrai jeu, avec un vrai film. Wing Commander IV forcera les derniers fans des ST et autres Amiga à craquer pour un PC.

GUILD WARS
FACTIONS

fr.guildwars.com





ABONNEZ-VOUS À JOYSTICK

EB78

À retourner accompagné de votre règlement à : **Joystick - Service Abonnements** - 18 - 24 quai de la Marne - 75164 Paris Cedex 19

❐ OUI, Je m'abonne à Joystick pour 1 an / 11 numéros.

JE CHOISIS LA VERSION ❐ CD OU ❐ DVD

au prix de 38,50 € au lieu de 71,50 €*

ADRESSE DE RÉCEPTION DE L'ABONNEMENT

Afin de traiter au mieux votre abonnement merci de compléter les informations ci-dessous :

❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr

Nom*: ....

Prénom*: ....

Société : ....

Adresse* : ....

Code Postal* : |_|_|_|_|_| Ville* : ....

Adresse email : ....

Tél : ....

Date de Naissance : |_|_| |_|_| |_|_|

(*) Champs obligatoires

ABONNEMENT 1 AN

JE CHOISIS MON MODE DE PAIEMENT

❑ Je règle par chèque postal ou bancaire ci-joint à l'ordre de Future

❑ Je préfère régler par carte bancaire : N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Expire le |_|_| |_|_| (Validité minimale : 2 mois) Cryptogramme |_|_|_|

Date et signature obligatoires :

Future
MEDIA WITH PASSION

Pour mieux vous connaître merci de répondre à ces questions :

Quelle console utilisez-vous : ❑ PlayStation ❑ Game Cube ❑ Game Boy Advance ❑ Xbox ❑ Xbox 360 ❑ DS Nintendo De quel matériel informatique disposez-vous : ❑ PC ❑ Mac

***Offre d'abonnement réservée à la France métropolitaine, valable jusqu'au 31/01/2006. Par défaut vous serez abonné à la version CD. Pour l'étranger, nous consulter : 01 44 84 05 50 ou par e-mail: abofuture@dipinfo.fr.* Prix de vente des magazines chez votre marchand de journaux 6,50 € (01/01/05).** En application de la Loi n° 2004-801 du 06/08/04 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et modifiant la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'inforpmatique, aux fichiers etr aux libertés,(Article 27), les informations qui vous sont demandées sont nécessaires au traitement de votre abonnement. Les informations nominatives que vous serez amené à fournir ne sont transmises qu'auprès des personnes physiques ou morales habilitées à les connaître. Ces informations nominatives peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès et de rectification auprès de Future, éditeur du dit magazine, ou directement en adressant un courrier à l'adresse suivante : Future France Service abonnements - 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 LEVALLOIS PERRET. Par notre inermédiaire, vous pourrez recevoir des propositions d'entreprises partenaires. Si vous ne le souhaitez pas, cochez la case suivante : ❑